Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

3/93
DM 7.-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

Ultima Underworld II
Die Rollenspiel-Sensation

Dune II
Der Strategie-Spaß

Sim Life
Die Simulation des Lebens

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 3/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

C O V E R D I S K

WHALE´S VOYAGE
Spielbare Demo-Version des abenteuerlichen Weltraum-Rollenspiels von neo



WHAT'S UP?

Nach einer wahren Flutwelle exquisiter Spielsoftware um den Jahreswechsel herum, plätschert es in diesen Tagen nur aus den Quellen der Softwarehäuser. Nichtsdestotrotz stehen noch einige der heißersehnten, langangekündigten Knüller aus. Denn kaum ist die Zeit der lockeren Geldbörse ausgeklungen, läßt sich der Eindruck nicht vermeiden, daß Terminschiebereien erneut in Mode kommen. So verzögern sich wiederholt einige Veröffentlichungstermine. Welche Gründe hierfür ausschlaggebend sein mögen, läßt sich nur mutmaßen. Sei es aus unerwartet auftretenden, technischen Schwierigkeiten oder aus taktierendem Marketingkalkül.

Viele Leser bestürmen die Redaktion daher mit Zuschriften oder gar Telefonanrufen. Uns allerdings bleibt nichts weiter, als geduldiges Nachhaken bei den jeweiligen Firmen: So soll die Spielergemeinde ein, in den letzten Monaten schon mehrfach redaktionell mit viel Vorschußlorbeeren bedachtes, Rollenspiel irgendwann im April "erben", die Kommandos eines Flugsimulators werden wohl noch bis in den Sommer hinein "kreiert", ganz zu schweigen von einem absehbaren Veröffentlichungstermin für einen intergalaktischen "Freibeuter". Also müssen Sie leider versuchen, Ihren Geduldsfaden noch etwas länger zu spannen.

Um so höher hüpft dann aber das Herz, wenn eines der langgehüteten Juwelen den Schoß des Softwarehauses verläßt. In diesem Falle handelt es sich um unser Spiel des Monats, immerhin kein Geringeres als der Nachfolger eines preisgekrönten 3D-Rollenspiel-Faszinosums. Kaum ein Jahr ist seit "The Stygian Abyss" vergangen und "Labyrinth of Worlds" kann aufs Neue begeistern. Ein Beispiel, das Schule machen sollte, denn auch an Ultima Underworld II wurde vieles in technischer Hinsicht erneuert. Es handelt sich keineswegs um den einfachen Austausch des Storybooks, wodurch man die kurze Zeitspanne zwischen der Veröffentlichung beider Teile erklären könnte.

Mit den neuen Technik-Tips können Sie Ihr System auf die kommenden, anspruchsvollen Programme vorbereiten.

Was also tun, während der langen Wartezeit? Vielleicht wollen Sie sich einmal unsere neue Artikelreihe unter der Rubrik Help Line zu Gemüte führen. Wir wollen auf diesen Seiten die Funktionsweise des Betriebssystem durchleuchten. Natürlich soll dies keine Loseblattsammlung werden, die zu einem neuen DOS-Handbuch führt. Anhand von Beispielen aus der Praxis, die Sie sofort und ohne Schwierigkeiten ausprobieren können, können Sie sich alles Wissenswerte aneignen, um aus Ihrem PC alles herauszuholen, was für vernünftiges Spielen nötig ist. So können Sie Ihr System in aller Ruhe auf die anspruchsvollen Spiele, die ja doch irgendwann einmal kommen müssen, vorbereiten.

Christian Müller

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



38 **Die Simulations-Spezialisten aus dem Hause Maxis haben wieder einmal ein Hochglanzprodukt auf den Markt geworfen. Mit Sim Life wird nichts Geringeres als das Leben selbst, mittels der darwinschen Evolutionstheorie, simuliert. Was so reizvoll klingt, scheint aber an der Komplexität zu scheitern, vielleicht hätte man das Hauptaugenmerk nicht so sehr auf den Sinn des Lebens, als vielmehr auf den Sinn des Spielens richten sollen.**

PREVIEWS

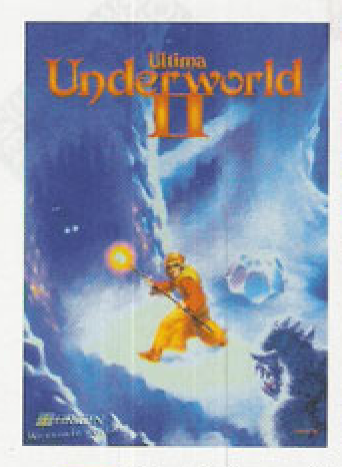
EDUCATION

SPECIALS

PD & SHAREWARE

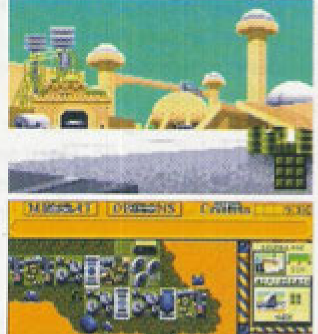
WORKSHOP

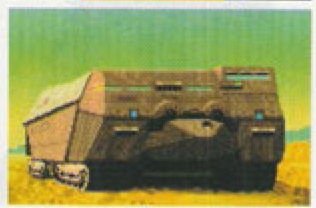
HARDWARE






22 **Der Reigen ist eröffnet! Origin beginnt die Reihe der langerwarteten Neuerscheinungen mit einem wahren Knaller. Schöner, bunter, spielbarer und anspruchsvoller präsentiert sich der zweite Teil der Underworld-Serie.**





30 **Virgin Games veröffentlicht mit dem Nachfolger des technisch eindrucksvollen, aber spielerisch lauen Dune, ein Action-Strategie-Spiel, das in Sachen Spielspaß und Spannung Seinesgleichen sucht.**



89 **Microprose und PC Games verlosen! Das Prachtstück eines jeden Piloten in Leder und neun Harrier Jump Jet Programme können Sie bei unserem Gewinnspiel einheimsen.**

Von Thorsten Szameitat

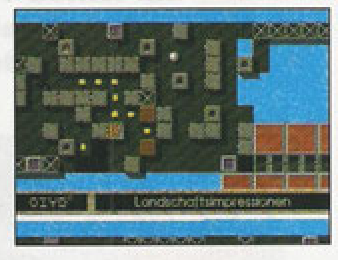


und Christian Müller



OXYD - In eigener Sache

Leider ist uns bei der letzten Ausgabe der PC Games ein Mißgeschick passiert. Die Coverdiskette weist in einem Teil der ausgelieferten Auflage Kopierfehler auf. Allen Lesern, die dadurch nicht in den Genuß der zehn OXYD-Levels kommen konnten bieten wir natürlich Ersatz an. Dazu senden Sie bitte den ausgefüllten originalen Garantie-Coupon von Seite 92 der Ausgabe 2/93 an folgende Adresse:
Computec Verlag
-Reklamation PC Games-
Postfach
8500 Nürnberg 1
Sie werden dann von unserem Leserservice umgehend eine Ersatzdiskette erhalten.



XXX

In eigener Sache 2

Der in der letzten Ausgabe vorgestellte Screen Saver "Star Trek" kostet nun doch DM 99,- und ist über die Hotline-Nummer 0 130 - 86 99 22 direkt zu beziehen. Die Lieferung erfolgt dann erfreulich schnell innerhalb von nur drei Tagen.

Fatty Bears Birthday Surprise

Adventures für die Kleinen scheinen auf dem Vormarsch zu sein und groß in Mode zu kommen. Zumindest versucht man so neue Zielgruppen aufzutun und sich die potentiellen Käufer von morgen schon im zarten Kindesalter zu erschließen. Neben den in dieser Ausgabe unter der Rubrik "Education" vorgestellten schon erhältlichen Titeln, kündigt Homungous Entertainment aus den USA ein weiteres Kinderspielzeug an. Im Mittelpunkt des Geschehens steht ein kleiner tapsiger Teddybär, der so einiges auf seinen Streifzügen erlebt. Mit Sprachausgabe, SoundFX, Musik und 256 Farben zeigt sich "Fatty Bear" von seiner besten Seite. Laut Hersteller ist das Adventure mit logischen Rätseln für Kinder von drei bis acht Jahren gedacht und soll in diesen Tagen erscheinen. Eine CD-ROM-Version ist in Vorbereitung.







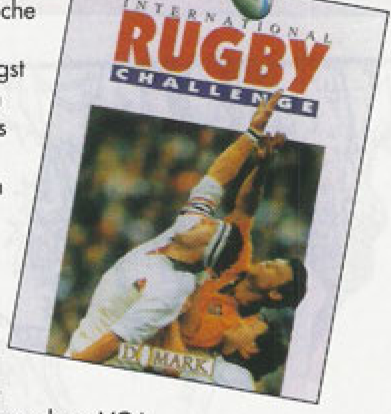
ELISABETH I.

Elisabeth I

Die Firma Ascon aus Gütersloh möchte an den großen Erfolg von Patrizier anknüpfen. Mit Elisabth I wird uns wieder eine strategische Wirtschaftssimulation in Aussicht gestellt. Im elisabethanischen Zeitalter sollen Sie als Schiffseigner den Einfluß der englischen Krone mehren. Vor allen Dingen gilt es, die erstarkten spanischen Handesflotten in Schach zu halten. Dann werden Sie in Elisabeths Gunst an erster Stelle stehen. Das auf dem neuesten technischen Stand befindliche Programm soll noch im Laufe dieses Jahres fertiggestellt werden.

XXX

International Rugby Challenge



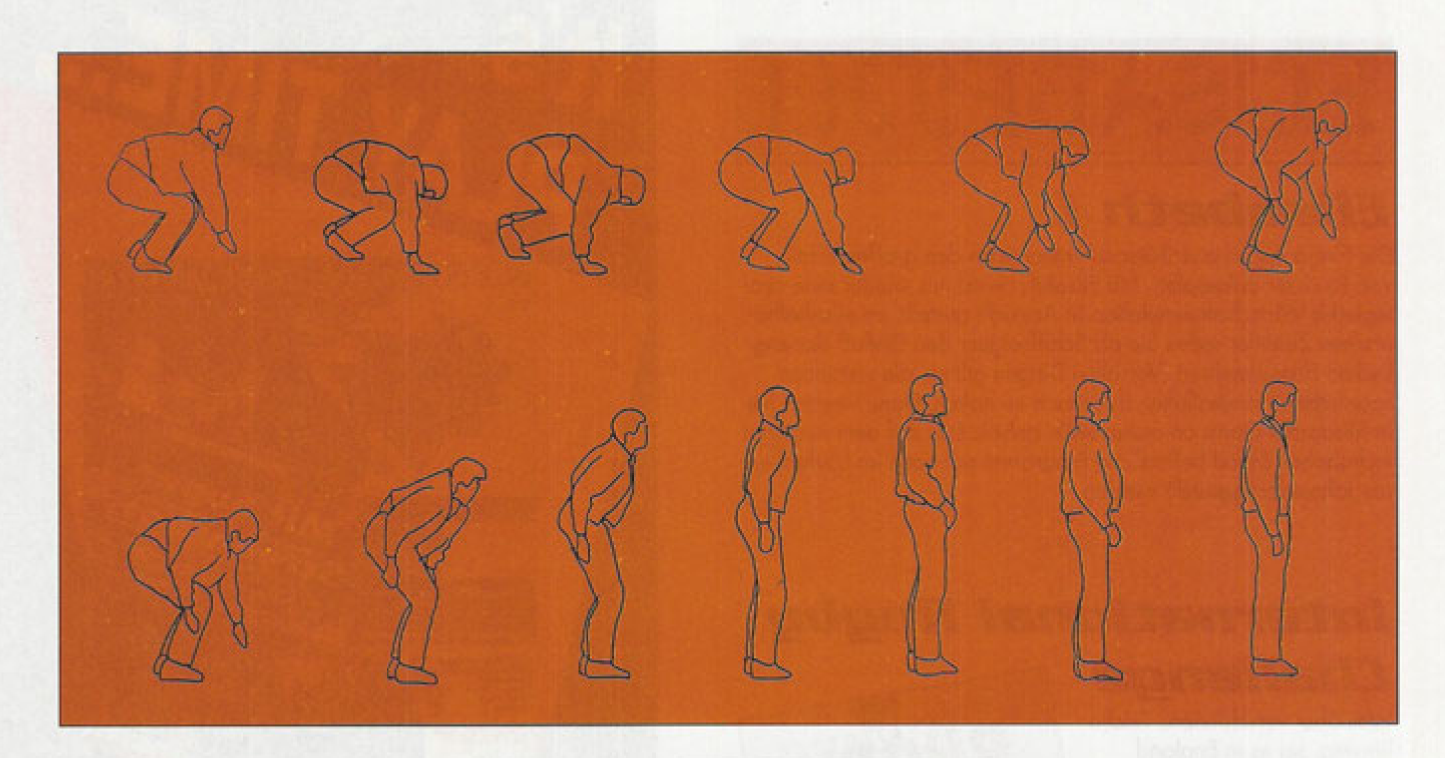
Was über verschiedene Teiche hinweg, sei es in England oder Australien, schon längst ein Teil der Volkssportarten geworden ist, fristet bei uns immer noch ein Mauerblümchendasein. Dem zum Trotz versucht Domark mit einem neuen Spiel diese schweiß- und blutergußtreibende Sportart hierzulande an den Spieler zu bringen. Die spieltechnischen Vorraussetzungen hierfür sind jedenfalls gegeben. VGA Grafik, Sound aus der Karte und ein eingebauter Videorecorder versprechen neben einer Vielzahl von Teams und Turnieren einiges.

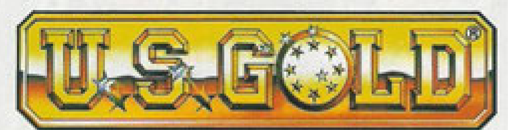
XXX

Top Shots on CD Vol. 1

Softgold holt aus und veröffentlicht unter seinem Budget Label Top Shots gleich 15 Klassiker auf einer CD. Darunter befinden sich so klangvolle Namen wie Masterblazer, M.U.D.S., Oil Imperium und Rock´n Roll. Weitere Siliziumscheiben mit sammelswerten Werken sollen folgen.







Flashback

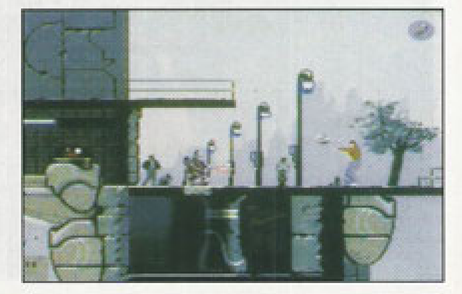
Erinnern Sie sich noch an das faszinierende Action Adventure Another World? Delphine Software und US Gold versprechen nun mit Flashback eine Fortsetzung des Animationsknüllers. Über eine spezielle Animationstechnik, das sog. Rotoscoping, das zuerst in Film- und Trickstudios Verwendung fand, werden erstaunlich weiche und realistische Bewegungen der Spielfiguren erreicht. Der Aufwand hierfür ist enorm. Schauspieler werden bei allen möglichen Aktionen gefilmt und die Ergebnisse anschließend überarbeitet. Zum anderen liegt die Zahl der Einzelbilder, die für eine Animation in Flashback verwendet werden, dreimal so hoch wie bei einem herkömmlichen Zeichentrickfilm. Zusammen mit den faszinierenden Hintergrundgrafiken versteht es US Gold wieder einmal eine tolle Atmosphäre und hervorragendes Gameplay zu demonstrieren.







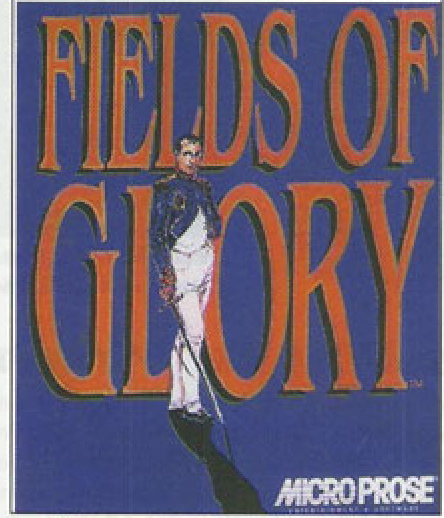




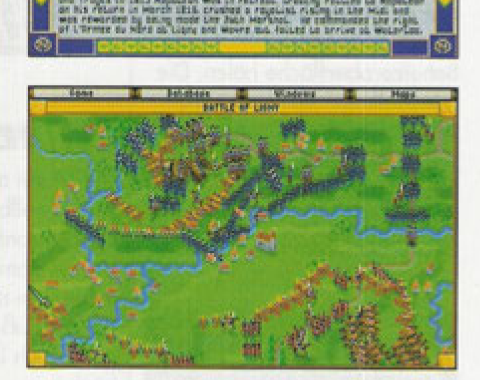
Neues von Microprose

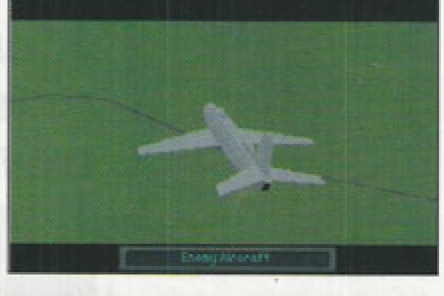
Historisch genau recherchiert soll das neue Action-Strategie-Spiel **Fields of Glory** die kriegerische Zeit Napoleons und Frankreichs Weg nach Waterloo zum Inhalt haben. Zur Wahl gestellt werden die Truppen Napoleons, die britische oder preussische Armee. Auffällig ist dabei die detailgenaue Umsetzung der Schlachtfeld-Szenen, hier werden keine militärischen Symbole hin- und hergezogen, nein, schön akkurat in militärischer Ordnung flitzen kleine Sprites, Zinnsoldaten gleich, über die Lande. VGA Grafik und Soundkartenunterstützung, sowie eine Modemoption könnten Fields of Glory in Bälde zu einem neuen historischen Strategieerlebnis machen.

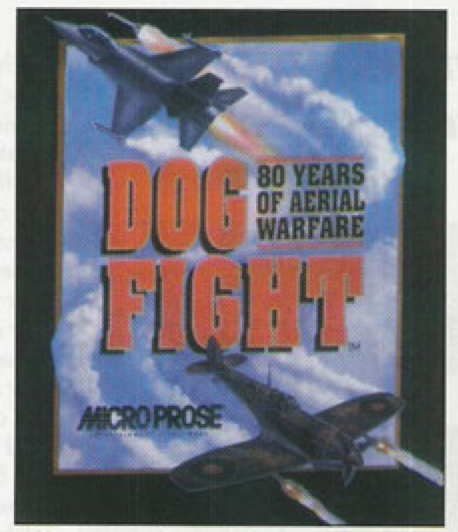
Eine Flugsimulation, die das Geschehen der Lüfte auf den Punkt bringt, steht uns mit **Dogfight** ins Haus. Hier wird es keine langatmigen, komplizierten Missionen mit strafe runs, primary und secondary targets geben. Der Schwerpunkt liegt, wie aus dem Titel Microprose' neuester Flugsimulation unschwer ersichtlich ist, auf dem Duell Pilot gegen Pilot, Maschine gegen Maschine. Der besondere Clou dabei ist die Möglichkeit, Flugzeuge aus den verschiedensten Epochen gegeneinander antreten zu lassen. Und man sollte nicht vorschnell mutmaßen, daß ein moderner Kampfjet nicht mit einem guten, alten Doppeldecker in Verlegenheit zu bringen ist. Mit hohen Anforderungen an die Hardware und technisch auf der Höhe der Zeit erwarten wir Dogfight etwa Mitte April.



In einem von Umwälzungen geprägten Europa begeben Sie sich auf Bonapartes Spuren.







Mit Dogfight erhält das geflügelte Wort vom "Duell der Lüfte" seine wahre Bedeutung.



El-Fish

Mehr ein Computer-Phänomen als ein Computer-Spiel verspricht uns Mindscape mit einem Zierfisch-Simulator. Das von von einem 15-köpfigen Team in Moskau entwickelte Programm basiert auf den genauen genetischen Codes existierender Aquarienbewohner. Der Sinn des Projekts ist es, absolut neue Fischarten zu erschaffen und zu pflegen, also doch mehr als nur ein Bildschirmschoner. Allerdings hat sich schon Maxis' SimLife mit ähnlichem Ansinnen etwas übernommen.

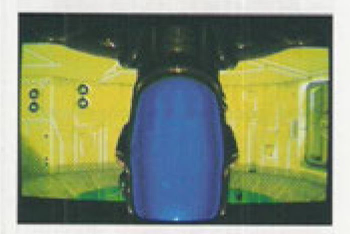




Captive 2

1990 heimste Mindscape für den ersten Teil einige Preise als bestes Rollenspiel ein. Nun soll noch im März die Veröffentlichung des Nachfolgers anstehen. Technisch natürlich auf die Höhe der Zeit gebracht, will uns Captive 2 in die Cyberpunkwelt des 29. Jahrhunderts entführen. Inmitten riesiger, futuristischer Städte stehen dem Spieler wiederum vier Droiden zur Verfügung, um dem mörderischen Konzern "BioCorp" das Handwerk zu legen.

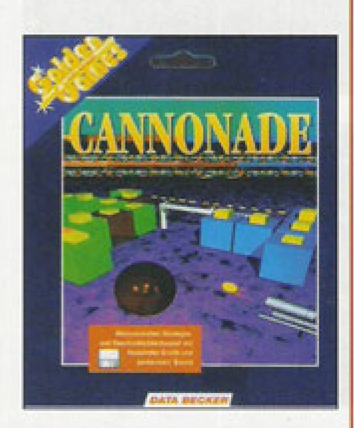


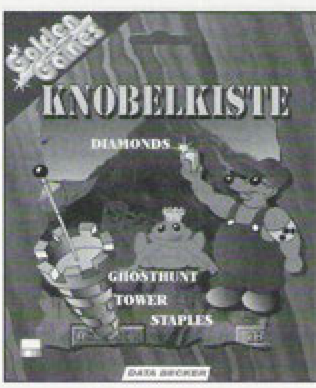


NEWS

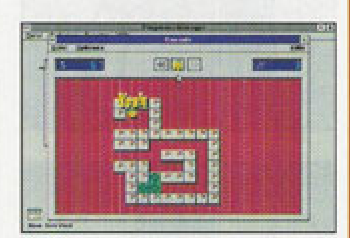
Golden Games

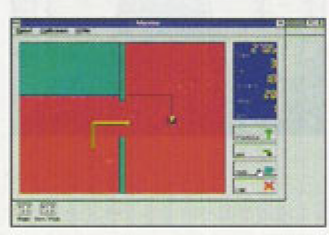
Data Becker schickt viermal neue Spielsoftware ins Rennen um die Kaufhausregale. Mit "Banania" und "Mamba" können sich Windows-Besitzer Geschicklichkeitsspaß auf die Benutzeroberfläche holen. Die "Knobelkiste" beinhaltet vier Denkspiele und "Cannonade" brilliert mit VGA-Grafik und Soundkartenunterstützung. Jedes Paket zum Preis von DM 39,80 bei Ihrem Kaufmann.

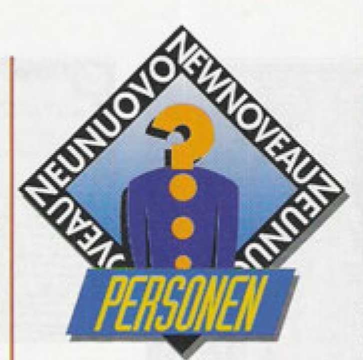




Data Beckers vielseitiges Angebot wird um vier weitere Titel erweitert.









Tim Chaney, Marketing Director bei Virgin Games, und Dino Dini, der Kick Off Erfinder.

Dino Dini zu Virgin Games

Der Mann mit dem lustigen Namen stammt nicht aus einer Folge der Flintstones. Vielmehr ist er allen fußballbegeisterten Computerspielern durch seine Programmierkünste bekannt. Zeichnet er doch verantwortlich für eines der vielbeachtetsten Fußballspiele: Kick Off 2.

Virgin Games sicherte sich nun dieses Talent und will unter seiner Federführung bis zum Ende des Jahres ein neues Knüllerspiel produzieren: GOAL! Daß es sich nicht um Kick Off 3 handelt, liegt daran, daß die Rechte an diesem Titel noch bei Dinos früherem Arbeitgeber, der Firma Anco, liegen. Doch in London ist man sich sicher, auch mit GOAL! an die Kick Off-Erfolge anknüpfen zu können.

Mansell unterzeichnet bei Logic 3



Nach monatelangen Verhandlungen gelang es Logic 3 einen der besten Rennfahrer für sich zu gewinnen, den amtierenden Formel Eins Weltmeister Nigel Mansell. Mit seinem Namen wird der flotte Brite für ein neuartiges Eingabemedium, das "Freewheel" werben. Ashvin Patel, Managing Director bei Logic 3, kommentierte diesen Deal enthusiastisch: "Wir sind natürlich über die Aussicht, Nigel im Team zu haben, sehr erfreut. Zu diesem Zeitpunkt hätte es nicht besser kommen können. Wir planen für dieses Jahr mit unseren Produkten eine Offensive auf den amerikanischen Markt und zur selben Zeit wird Nigel dort bei den Indy Cart Series starten. Einen besseren Start können wir uns nicht wünschen. Wir wünschen ihm viel Glück!" Währenddessen wurde Nigel zuletzt bei einer geheimen Testfahrt mit dem neuen Freewheel gesehen.

Las Vegas

NEUNUOVONEWNOVEAUXNEUNUOVEAU EREIGNISSE

In der hektischen, aber anscheinend auch durchaus produktiven Atmosphäre der Winter CES in Las Vegas kam es an den Tag. Das Softwarehaus Interplay, hierzulande hauptsächlich bekannt durch Star Trek 25th Anniversary, die Battlechess- oder Castles-Serie, hat mit Bomico einen neuen deutschen Distributor für seine Computertitel gefunden. Interplays Konsolenspiele werden schon längere Zeit über die Bomico-Schwester Laguna vertrieben.





3D Construction Kit 2.0

Es ist schon einige Zeit her, daß Domark mit der ersten preisüberhäuften Version des Vektor-Welten-Utility für Aufsehen sorgte. Nun war es an der Zeit das verblüffende und umfangreiche Programm den Rechenleistungen der heutigen Zeit anzupassen.

Mit diesem "Baukasten" können Sie sich Ihre eigenen virtuellen Welten erschaffen und sie auch besuchen. Dabei wurde wieder besonderer Wert auf die Benutzerfreundlichkeit gelegt. Also keine Angst, Sie müssen hier nicht zum Herrn über Zahlenkolonnen oder Compilerprogramme werden, sämtliche Programmierarbeit wird von der Software übernommen und ist mittels Icons, Menüs und Maus auszuführen. Besonders hilfreich kann natürlich auch für die ersten Schritte die beigelegte Tutorial-Videokassette sein. Ein eingebauter Sound-Editor perfektioniert Ihre ersten Schritte in die virtuelle Welt.





Das Erstellen von begehbaren Vektorwelten ist mit dem 3D Construction Kit ein Kinderspiel.

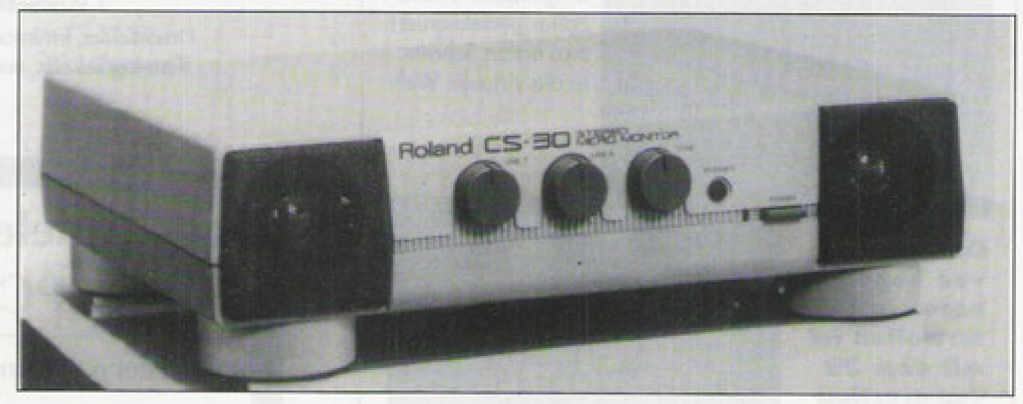




Roland´s on the run...







Roland USA erweitert seine schon jetzt sehr erfolgreiche Produktpalette um drei weitere Aktiv-Lautsprecher. Für verschiedene Preisgruppen gedacht, verfügen diese neuen Systeme über eine hohe Klangtreue und Leistung. Roland Lautsprechersysteme sind für DOS- wie Macintosh-Systeme gleichermaßen geeignet.
Der MA-20 Micro Monitor ist speziell für Soundanwendungen auf dem Computer entwickelt worden. Mit 15 Watt Ausgangsleistung pro Kanal ist der MA-20 einer der leistungsstärksten von Rolands Monitorboxen. Ein Zwei-Wege-Coaxial Lautsprecher in einem Bass-Reflex-Gehäuse prädestiniert den MA-20 für den High-End Computer-Musiker.
Der MA-7 Stereo Micro Monitor besteht aus einem Paar Lautsprecher-Einheiten, die leicht für einen optimalen Stereoklang plaziert werden können. Den MA-7 zeichnet ein schmales, platzsparendes Design aus, das ein Einpassen auch in den kleinsten Ecken ermöglicht. Das magnetisch abgeschirmte Lautsprecherpaar ist mit zwei Stereoeingängen, einem Mikrophoneingang sowie zwei seperaten Lautstärkereglern ausgestattet.
Zuletzt reiht sich der neue CS-30 Stereo Micro Monitor in die neue Produktlinie ein. Wie sein Vorgänger der CS-10 liefert sein horizontales Design beste Soundqualität, ohne den Ordnungssinn zu stören oder den sowieso meist knappen Platz auf dem Schreibtisch zu verschwenden. Den CS-30 stellen Sie einfach unter den Monitor.





Sound Blaster 16 ASP

Nach einigem Gerangel um Namens- und Produktrechte zwischen Creative Labs USA und CPS Deutschland, gehen die Amerikaner nun ganz aggressiv in den Markt. Jüngster Knüller aus den kreativen Laboren ist das neue Spitzenmodell Sound Blaster 16 ASP. Er könnte zum ersten Standard-Modell der neuen Multimediawelt werden, kommt hier doch erstmals die 16Bit-Verarbeitung in einer "populären" Soundkarte zur Anwendung.



Winter CES Las Vegas

Showtime für Computer und Spieler

Zweimal im Jahr laden die Vereinigten Staaten zur Consumer Electronics Show ein. Im wechselseitigen Rhythmus kommen dabei Las Vegas und Chicago als Veranstaltungsplätze zum Zuge, wobei der Eröffnungsreigen jedes Jahr im Januar in Las Vegas getanzt wird. Während die Stadt der Glücksritter mit den größeren äußeren Reizen aufzuwarten weiß, gibt es im vom Vorweihnachtsgeschäft geprägten Chicago meist die interessanteren Neuheiten aus allen Bereichen der Unterhaltungselektronik. Ob sich diese Einteilung auch 1993 uneingeschränkt vornehmen lassen wird, wollen wir anhand der ersten Messeetappe dieses Jahres in Las Vegas prüfen.

von Thorsten Szameitat ■

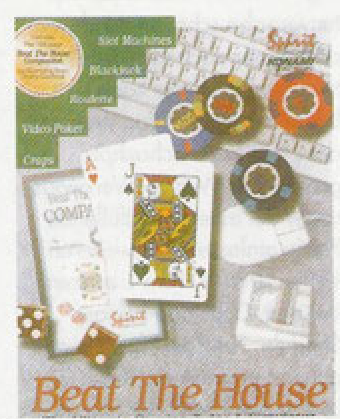
Dabei kann es allerdings nicht unsere Aufgabe sein, für alle Bereiche der ausgestellten Unterhaltungselektronik ein Resumee zu ziehen. Sinnigerweise wollen wir uns hier auf den Bereich der Computerspiele beschränken, auch wenn es bei den Anbietern von Mobilfunkgeräten und TV-Stationen auch jede Menge Berichtenswertes gab. Hier nur ein Beispiel: Virtual Vision Sport, eine neue Kombination aus Brille und TV-Gerät. Im unteren linken Bereich des Sichtfeldes wird ein beliebiges TV-Programm eingeblendet. So ist es möglich, seine Umwelt wahrzunehmen und gleichzeitig mobil in Sachen Fernsehen zu sein. Die entsprechende Empfangseinheit wird dabei am Gürtel befestigt. Auf diese Weise entgeht einem aber auch wirklich gar nichts mehr.

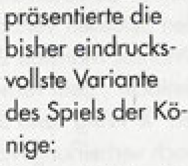


Doch wenden wir uns lieber den Computerspielen zu, die, um es gleich vorwegzusagen, nicht über den Schatten der Konsolenspiele springen konnten. Zu mächtig und allgegenwärtig war die Präsenz von Sega, Nintendo und ihrer Schar von Lizenznehmern. Und dennoch fand sich ausreichend Berichtenswertes in Halle 6. Beginnen wir unsere Entdeckungstour im Hause

Spirit of Discovery,

die mit "Beat the House" den Nerv der Las Vegas-Süchtigen getroffen haben. Wieder zuhause in den eigenenen vier handelsüblich beleuchteten Wänden kann man sich noch einmal den Lichterglanz der ungezählten Glühbirnen auf den Monitor zaubern. Roulette, Black Jack, Poker, Craps und Einarmige Banditen lassen die Erinnerungen erneut in einem aufkeimen.





Wer glaubt, seine Körperfunktionen nicht mehr so richtig unter Kontrolle zu haben, der kann sich mit "Body Illustrated" einen schnellen Überblick über sein humanoides Dasein verschaffen.
Wenn dann alles wieder im Einklang ist, läßt sich zum Ausklang mit "Draft and Print" schon heute an den Architekturen von morgen arbeiten. Technische Zeichnungen lassen sich so mühelos erstellen. Auch ohne Lineal und Zirkel. Weniger real, dafür um so absurder gestalten sich die Neuheiten von

Merit Software.

"Kronolog" dürfte weder in den USA, noch in Deutschland ein Selbstläufer werden. Mit dem Untertitel "The Nazi Paradox", so zumindestens in der derzeitigen Version, werden auf der einen Seite die Amerikaner verstandesmäßig wenig anfangen können, noch werden die Deutschen sonderlich begeistert sein, im Jahre 2020 die Weltregentschaft der Nazis auf dem Bildschirm miterleben zu müssen. Ganz abgesehen von den technischen Unzulänglichkeiten, dürfte dies nicht das Ei des Columbus sein. Vergleichsweise tyrannisch und ebenso fiktiv ist das Syndikat in "Maelstorm", welches es zu bekämpfen gilt. Allerdings befindet sich hier die Technik der Darstellung schon wieder auf dem Weg der Besserung.



Keine Fiktion sondern beinharte Realität ist die strategische Simulation "Tom Landry-Football", die selbst aus Europäern Football-Experten macht. Und wo wir schon beim Thema Strategie sind:

Spectrum Holobyte

präsentierte die bisher eindrucksvollste Variante des Spiels der Könige:
"Chess Meister-5 Billion", eine Persiflage auf alle vorangegangenen Chess-Meister und ein Muß für die Sammlung der großen Computer-Schach-Fan-Gemeinde. Grafik-Schmankerl am laufenden Band fördern zwar nicht unbedingt den konzentrierten Spielfluß, doch für jeden, der auch dieses Spiel mit der nötigen Portion gesunden Menschenverstandes betrachtet, ist dies ein Spaß erster Kajüte.

Den teils schwarzen Humor hat man sich übrigens bei den Machern der "National Lampoons", einer Mischung aus Mad und Monty-Python, entliehen.In Kooperation mit einem neuen Distributor, ansässig in Kelsterbach, wagt sich

Interplay

mit einer ganzen Reihe neuer Produkte auf den deutschen Markt. "Battle Chess 4000" bläst dabei in das selbe Horn; wie die zuvor erwähnte Schachsimulation, bedient sich allerdings einer Reihe Außerirdischer mit Teleskopantennenohren als Figurensatz. Und mit "Classic 5" erhält der vereinsamte Computerzocker von Schach bis Backgammon die populärsten Brettspiele für sich und seine Rechenmaschine. "Solitaire for Windows" bietet zwölf verschiedene Solitär-Varianten und begründet die Gier nach mehr. Die Gier ist gut, so auch der verheißungsvolle Untertitel der Warentermin-Simulation "Rags to Riches-The Greed is Good". Wall Street Wizard anno 1993.
Noch einmal spielen und noch einmal der Geist von Las Vegas: Die Masque Publishing Programme "Blackjack", "Chess Net" und "Video Pocker" schwimmen sicherlich auf der Vegas-Welle, doch hätte es eine Compilation sicherlich auch getan.
In der Extra-Lounge von

Konami

im Flamingo-Hilton gab es neben ausgezeichnetem Essen auch reihenweise Software für die langen Testerfinger. Zu allererst bekam man die verschiedenen Hölzer für "Wilsons Pro Staff Golf" in die Hand, bevor man in die engen Schalensitze der Stock-Cars von "Nascar Challenge" schlüpft um von Daytona bis Atlanta seine Runden zu drehen.





Ebenfalls vorgestellt wurden die langerwarteten Highlights "Batman Returns" und "Elite 2". Und wo wir gerade von Comic-Helden sprechen sei noch gesagt, daß

unter dem Konami Label auch das neueste Produkt von Hero Software herauskommen wird: "Champions", nach dem gleichnamigen Comic-Band. Ebenfalls in Kooperation mit einem bekannten Comic-Verlag, begab sich

Us Gold,

die mit "Flashback" von Delphine Software für Aufsehen sorgten. Tolle Animationen begleiten dieses Action-Jump`n Run-Spektakel und der besagte Partner bei diesem Projekt sind die Marvel Comics, von denen sich auch jeweils ein Band in der Verpackung befindet.

Origin

gehörte sicherlich zu den mit den größten Vorschußlorbeeren bedachten Softwarehäusern, versprach man sich doch hier letzte Informationen zu "Ultima Underworld 2-Labyrinth of Worlds". Und in der Tat, die Erwartungen werden wiedereinmal übertroffen, ebenso wie in "Ultima VII-Part 2-Serpent Isle". Wenig Neues, außer der Demo-Version, gab es vom längst überfälligen "Strike Commander". Dennoch: Mehr als nur beeindruckend.



Weniger durch Spielwitz als durch provokativ sexistische Bilder wußte

Megatech

die Blicke auf sich zu lenken. Um "Cobra Mission" an der Bundes-Prüfstelle vorbeizulenken sind wohl noch reihenweise Entschärfungen von Nöten.



Anders bei den Programmen von

Lucas Arts,

die in einer der zahlreichen Kabinen vorgestellt wurden. Abgesehen von der unromantischen Enge konnte man sich hier vorab schon einmal an den aktuellen Versionen von "Maniac Mansion 2-Day of the Tentacle", dem verheißungsvollen "X-Wing" und dem noch verheißungsvolleren "Star Wars 3D-Rebel Assault" für CD Rom Laufwerke informieren. Neues auch bei

Maxis,

die mit "El-Fish" die Herzen der Hobby-Heim-Meeresbiologen höher und schneller schlagen lassen, den bäuerlichen Unternehmergeist mit "Sim-Farm" auf die Probe stellen und mit "Rome, Pathway to Power" das Tellerwäschermärchen ins alte Rom verlagern. Ein Sklave auf dem Weg nach oben, na wenn das mal gut geht.

Bunt gemischt war der Neuheitentopf aus dem Hause

Capstone.

Nochmals spielen kann man mit "Trump-Castle 3", welches erneut alle Varianten des modernen Glückspiels auf die Festplatte bannt. Wer es ausführlicher möchte, der sollte sich vielleicht einmal näher mit "Bridge Master" beschäftigen, der mit Super VGA-Grafik und digitalisiertem Sound zur Kartenvergabe schreitet. Und wem das immer noch nicht intellektuell genug ist, der kann sich bei einem guten Glas Wein mit dem "stärksten Schachprogramm der Welt" (=Werbeaussage) auf eine abendfüllende Partie einlassen. Desweiteren stehen drei TV/Film-Lizenzen auf dem Capstone-Release-Shedule: "LA Law" für alle angehenden Juristen, "Kevin 2 - Lost in New York" für alle angehenden Großstadt-Rambos und "Wayne`s World" für alle angehenden MTV-Moderatoren.



Und wer schon immer einmal wissen wollte, was Termi-Arni in seiner knappen Freizeit macht, dem sei "Cyber-Chess" empfohlen. Eine völlig neue Definition des Schachspiels. Abgerundet wird diese Palette durch die "Trolls", Typen auf der Grenze zwischen süß und absurd, die in den Staaten als Plastikpuppen ein absoluter Verkaufsschlager sind.

Gametek

präsentiert uns Captain Gustavus und den mystischen Kontinent Elsopea in "Daemonsgate 1 - Dorovans`s Key", einem vielversprechenden Rollenspiel, welches ursprünglich einmal über Gremlin erscheinen sollte. Und in Kooperation mit den Spielzeug-Giganten Fisher Price gibt es sogar noch einmal richtige Anwendungssoftware: "Fisher Price Creativity Kits" und "Fisher Price Picture Dictionary".

Daß es auch in Taiwan ernstzunehmende Softwarehäuser gibt, beweist

Softstar,

die mit zwei Rollenspielen auch auf dem amerikanischen Markt Fuß fassen wollen. Die Titel stehen noch nicht fest, wir werden jedoch die Lauscher aufhalten. Gleich mehrmals war das Softwarehaus

Mindcraft

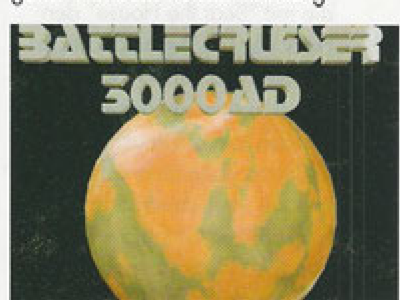
mit "Neuheiten" vertreten. Vorgestellt wurden "Star Legions", "Magic Candle 3", "Mercenaries", "Siege", "Breach 2" und "The Keys to Maramon". Testberichte zu den einzelnen Programmen fanden Sie bereits in vorherigen PC Games-Ausgaben, beziehungsweise in dieser. Deshalb die Anführungsstriche bei Neuheiten. Ebenfalls nicht ganz taufrisch waren die Neuheiten aus dem Hause

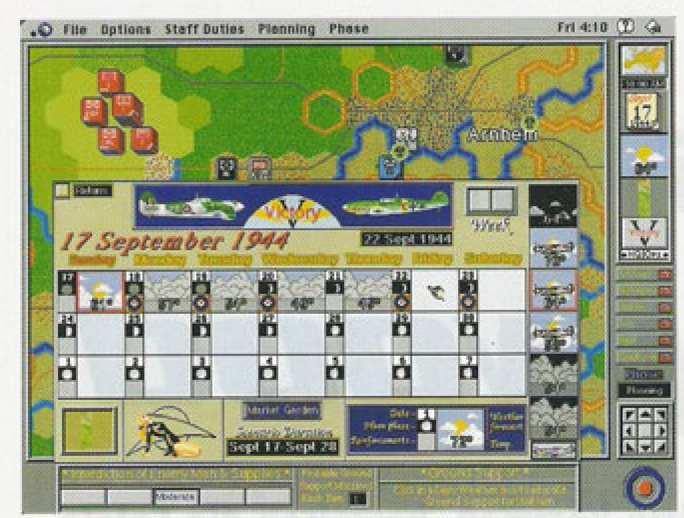
Impressions.

"Caesar" konfrontiert nun auch die wenig geschichtsinteressierten Amerikaner mit der turbolenten Zeit der alten Römer. Dazu kommt noch die Fortsetzung des Verkaufsschlagers "Rules of Engagement". Und wer auch noch eine kriegerische Ader besitzt, für den dürfte "When two worlds war" eine strategische Herausforderung sein. Am Kooperationsstand von Electronic Arts konnten auch die neusten Programme von

Three Sixty

in Augenschein genommen werden. Hier fand "V for Victory" seine Fortsetzung. Die Jahre 1942 - 43 prägten den zweiten Weltkrieg und besiegelten mit dem Rußlandfeldzug





das Ende des Dritten Reiches. Ein ausgiebiges Betätigungsfeld für den Spezialisten unter den Kriegssimulationen.

Doch dabei bleibt es nicht. Denn schon steht "1944 Market Garden" in den Startlöchern, um auch Holland als Kriegsschauplatz mit einzubinden. Nicht geschichtsträchtig sondern zukunftslastig gestaltet sich der "Battlecruiser: 3000 AD", in dem sich der Spieler in einem Konsortium aus Planeten, genannt Galcom, zurechtfinden muß. Strategische Planung und situationsabhängiges Handeln sind auch hier unabdingbar. Eben typisch für Three Sixty.

Microleague,

amerikanischer Partner von Krisalis aus England, stellte neben den bekannten "Shadoworlds", "Lasersquad" und "Sabre Team" auch "Dateline 2021" und "Revelation" vor. Und wessen Herz doch mehr fürs Kartenspiel schlägt, als für irgendwelche futuristischen Adventures, für den gibt es "Ultimate Cards". Und auch für Sportler war etwas dabei: "Microleage Football" und "Microleague Baseball", die allerdings beide für den deutschen Markt noch nicht eingeplant wurden. Eine völlig neue Variante des American Football befindet sich zur Zeit allerdings noch in der Entwicklungsphase. Basierend auf einem Brettspiel mit ähnlichem Handlungshintergrund wie im Kinofilm "The Jugger" mit R. Hauer, wird hier ohne Regeln und in zeitgemäßen "Uniformen" gekämpft. Narben sind hier vorprogrammiert.

Empire

ließ sich in den Staaten von "Readysoft" vertreten und präsentierte mit "Cyberspace" eine entschärfte "Wolfenstein-Version" mit einer Reihe technischer Highlights und für mich persönlich eine der positivsten Überraschungen dieser Messe. Über "Dragons Lair 3" brauchen wir hier ja nun keine Worte mehr zu verlieren. Eher schon über das Spiel um die Präsidentschaft. Realistische Rahmenbedingungen und ein vielschichtiges Spielprinzip machen "Shadow President" zu einer Herausforderung.

Angenehmes ebenfalls am Rondell von

Microprose

"Dog Fight" für Kampfasse im Dunstkreis der verschiedensten Flugzeuge und in erwartungsgemäßer Microprose-Qualität. "Dragonssphere", ein neues, hoffnungsvoll stimmendes Adventure mit der aus "Darklands" bekannten Programmroutine. "Fields of Glory" für Strategen mit Hang zum kleinen Bonaparte und Spaß am umfangreichen Schlachtengetümmel.



Patrons attend a new opera, unaware of a lurking presence..

Mystisch und gespenstisch geht es dann in der alten Pariser Oper zu, wenn das Phantom sein Unwesen treibt. Ob sich Peter Hoffman hinter "Return of the Phantom" verbirgt? Und wer immer noch Spiele unter Windows sucht, der wird nun auch bei Microprose fündig: Siebenmal Spielspaß für Zwischendurch mit dem "Entertainmentpack Vol. 1".

Nova Logic

zeigte neben der Basisversion von "Comanche" auch erstmals die heißbegehrten Missiondiscs, die noch einmal eins obendrauf setzen und den Erfolg auch über einen längeren Zeitraum festigen werden.

Sir Tech,

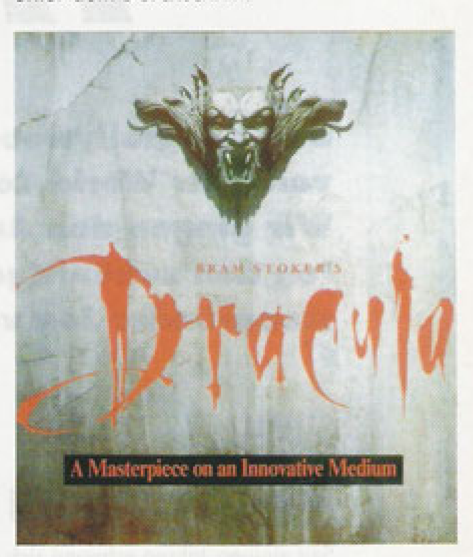
hatte auf seinen Monitoren die amerikanische Version des "Schwarzen Auge", "Realms of Arkania" laufen und hofft in den Staaten auf einen ähnlichen Erfolg wie in Deutschland. Die Zeichen stehen gut. Im Verborgenen aber dennoch stark frequentiert lief der Monitor von

Infogrames,

auf dem der Megahit "Alone in the Dark" lief. Technisch brillant ist den Testberichten in hiesigen Magazinen nichts mehr hinzuzufügen. Etwas enttäuschter verliesen die Besucher den Stand von

Psygnosis.

Der werbetechnische Knüller "Dracula" erwies sich als typisches Filmlizenzprodukt, über das man am besten den Mantel des Schweigens hüllt. Ruckeliges Scrolling und bescheidene Animationen liegen unter dem Durchschnitt.



Mehr Spaß machte da schon die Beschäftigung mit "Microcosm" für CD-Rom. Ein Pilotendasein könnte auch weniger interessant sein. Die Krönung und eine Wiedergutmachung für die anfängliche Enttäuschung waren die Knobelknüller "Lemmings 2" und "Creepers".

Abschließend werfen wir noch einen Blick auf die Neuheiten von

SSI.

"Veil of Darkness" und "Legends of Valour" werden, wie wir bereits berichteten, für stundenlangen Spielspaß sorgen. Gleiches gilt natürlich auch für das langersehnte Rollenspiel "Dark Sun", welches nun definitiv im April verfügbar sein soll.

Abgesehen von den verlorenen, manche sagen auch verspielten 250,-DM hat sich diese Reise in jeder Hinsicht gelohnt. Weitere Informationen zu den verschiedenen Neuheiten finden Sie auch in den News-Seiten.

New World Computing

Games aus Hollywood

Daß aus Hollywood nicht nur gute Filme kommen, beweisen die Spiele von New World Computing, die in der Filmmetropole ihren Sitz haben. Wir gingen den Anfängen von New World Computing nach, und versuchten den zukünftigen Plänen im Interview mit Allen Treschler und Firmengründer Jon van Caneghem auf die Spur zu kommen. von Hans Ippisch

SUMMARY New World Computing

Seit einigen Jahren erfreuen sich insbesondere Rollenspielfreaks an Produkten aus den New World Computing-Studios in Hollywood. Insbesondere Might And Magic sorgte nicht zuletzt durch den famosen vierten Teil, Clouds Of Xeen, für Aufsehen. Begonnen hatte die Geschichte von New World Computing vor mittlerweile neun Jahren. Jon van Caneghem gründete, nachdem er die Universität von Los Angeles mit Abschluß beendet hatte, die Firma, deren Präsident er auch heute noch ist. Hauptsächlich erlangte New World Computing durch die Might And Magic-Serie größere Bekanntheit. Den ersten Teil programmierte der Firmengründer im Alter von 21 noch komplett im Alleingang. Mittlerweile ist der Mitarbeiterstamm auf über dreißig angewachsen. Fast alle Computer wurden bisher unterstützt, von Macintosh bis C64. Seit kurzem werden auch Spiele für Konsolen entwickelt. An Versionen von Might And Magic für CD ROM wird im Augenblick gearbeitet. Möglicherweise kommt noch in diesem Jahr die erste Version auf den Markt. Die hervorragenden deutschen Versionen haben wir Softgold zu verdanken. Die Kaarster Firma kümmert sich seit 1991 um die Veröffentlichung aller New World-Spiele in Deutschland. Handbücher und Programmtexte werden von Producern sorgfältig übersetzt und dem deutschen Markt angepaßt. Käufer von englischen Versionen können einen Update-Service nutzen, in dem sie ihre englische Version gegen eine deutsche Version eintauschen können.

Jon van Caneghem, der Firmengründer von New World Computing.

Der Präsident von New World Computing im Interview

Jon van Caneghem (JC), der Präsident höchstpersönlich, beantwortete uns die Fragen zusammen mit seinem Angestellten Allan Treschler. Seit über sechs Jahren kümmert sich Allen Treschler (AT) um die Kundenbetreuung bei Might And Magic-Spielern. Worauf New World Computing bei Spielen besonderen Wert legt, was man von der flotten Hardware-Inflation hält und wie sich die Might & Magic-Serie weiterentwickeln wird, können Sie in diesem Interview erfahren.

● *PG: Können Sie uns etwas über die Anfänge von New World Computing erzählen?*

AT: New World Computing wurde 1984 von Jon van Caneghem gegründet. Er schrieb ein Fantasy Rollenspiel namens Might And Magic: The Secret Of The Inner Sanctum, programmierte es und verkaufte es anschließend. Seit dieser Zeit wuchs New World von einem halben Dutzend Mitarbeitern bis auf 25 an. Jon war ungefähr 21 Jahre alt, als er Might and Magic schrieb. Er hatte



Kleinste Details werden in Teamarbeit besprochen.



Hier wird die Programmierarbeit erledigt.

nicht nur die Ideen, sondern programmierte auch das Meißte des originalen Codes. Darüberhinaus kümmerte er sich auch um die geschäftlichen Aspekte beim Produzieren seines Produkts.

● ***PG: Might And Magic wurde mit jedem Teil besser. Der kürzlich erschienene vierte Teil, Clouds Of Xeen, überraschte mit hervorragenden Grafiken. Worauf wird bei New World am meisten Wert gelegt: Auf das Erreichen des technisch Möglichen oder das Gameplay?***

JC: Ein Spiel soll Spaß machen! Ich glaube, zu viele Publisher verwechseln "Spaß" mit "Schwierigkeit". Wenn man vor seinem Computer sitzen muß, die Stunden vorbeiziehen sieht, um in Echtzeit das Ausrasten und die Heilung seiner Charaktere zu beobachten....das macht keinen Spaß! Die Might & Magic-Serie wird das niemals aus dem Blickfeld verlieren. Auf was wir uns konzentrieren, ist die Verbesserung von Interface, Graphik, Sound und natürlich Technik.

AT: Wir wollen den Kunden nicht das Spielen umöglich machen, weil das hypothetische Produkt nur auf den modernsten Computern läuft. Wir streben danach, unsere mit Preisen dekorierten Spiele auf allen Systemen spielbar zu machen, nicht daß das Alter des Computers unseres Kunden ein entscheidender Faktor ist, ob er unser Programm spielen kann.

● ***PG: Einige Firmen versuchen, ein simples Spielchen hinter sensationellen Grafiken zu verstecken. Das Gameplay von Might And Magic hat sich nicht so stark wie die technische Präsentation verändert. Was ist der nächste Schritt, den Sie bei Might And Magic machen werden?***

JC: Hey, "Wenn etwas nicht zerbrochen ist, muß man es nicht kleben!". Zugegeben, das Interface von Might & Magic hat sich zwischen Isles Of Terra und Clouds Of Xeen nicht stark verändert. Aber ich frage, muß es denn? Wenn die Puzzles herausfordernd, die Kämpfe unterhaltsam, und die Grafiken faszinierend sind, muß ich dann das Gameplay ändern?

AT: Mit Sicherheit kann man schon zu diesem Zeitpunkt sagen, daß die Might And Magic-Serie in einer ähnlichen Richtung wie die bisherigen Teile weitergehen wird. Einer der Eckpfeiler der Might And Magic-Serie liegt darin, daß der Spieler in jede Richtung gehen kann, die er für angenehm hält. Die Charaktere der Party scheinen unterschiedliche Persönlichkeiten zu entwickeln, während der Spieler in die Macht (Might) des Kampfes und die Mystik der Magie (Magic) hineingezogen wird, ohne überlegen zu müssen, welchen Knopf er drücken muß, um das Game zu spielen. Deshalb wird Might And Magic weiterhin ein angenehmes Interface, nichtlineare Aufgaben und Puzzles bieten, während die funkelnden Grafiken und Sounds weiter verbessert werden.

● ***PG: Ultima Underworlds schockierte die Spielewelt mit einem komplett neuen Stil. Versuchen auch Sie, Spiele des gleichen Stils mit sanft scrollenden 3D-Grafiken zu entwickeln?***

JC: Der natürliche Fortschritt führt uns zu sanft scrollenden, offenen 3D-Grafiken, und New World wird dieses neue "Genre" mit dem besten Spiel, das wir machen können, betreten, und nicht vorher. Ich glaube nicht, daß irgendjemand enttäuscht sein wird.

● ***PG: Wir waren sehr überrascht, von der flotten Veröffentlichung einer deutschen Might And Magic IV-Version. Ist der deutsche Computermarkt für Sie sehr wichtig?***

JC: Ich glaube, daß der deutsche Markt sehr wichtig ist. Was wir hier sehen ist die Veränderung vom Amiga zum IBM-Markt. Das birgt ein riesiges Potential für IBM-Spiele in sich, jedoch nur wenn sie wirklich top sind. Ich glaube, daß die deutschen Computerfreaks sehr genau sagen können, was ein gutes Spiel ist und was nicht. Das ist einfach großartig; der deutsche Markt kommt dem US-Markt am nächsten, und da gibt es keinen Grund für die Freaks, sich mit irgendetwas anderem als dem Besten zufrieden zu geben. Und da schlägt New World Computing zu!

AT: Es ist einige Jahre her, daß die US-Amerikaner durch eine Wahl entschieden, ob Deutsch die offizielle Sprache der Vereinigten Staaten von Amerika sein soll.

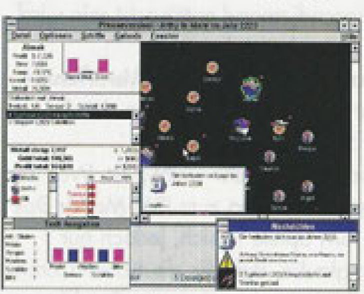
● ***PG: Planet´s Edge war sehr bekannt. Es bot ein bißchen was von Starflight und Millennium 2.2, etwas von Ultima und ein exzellentes Kampfsystem. Grafik und Sound waren auch sehr gut. Können wir für irgendwann eine Fortsetzung dieser Weltraum-Saga erwarten?***

JC: Planet´s Edge erhielt furchterregende Reviews, und war Ihrer Meinung nach ein hervorragendes Spiel. Unglücklicherweise waren die Verkäufe nicht so stark wie erhofft. Um Ihre Frage zu

beantworten, eine Fortsetzung wird in der nächsten Zukunft kaum erscheinen...
AT: ...aber wie auch immer, Genaueres kann erst die weitere Zukunft bringen.

● PG: Die zum Spielen benötigte Hardware-Konfiguration ändert sich derzeit nahezu alle sechs Monate. Ist ein Ende dieses Hardware-Wettrennens in Sicht? Noch vor wenigen Jahren waren simple 8-Bit-Computer wie C64 und Apple II gut genug, um für brillante Unterhaltung zu sorgen. Glauben Sie, daß dies eine Entwicklung in die falsche Richtung ist?
JC: Es ist der Hardware-Bereich, wo die neue Technologie den meisten Fortschritt macht, und ich sehe kein Ende zu dem fortlaufenden Hardwarefortschritt. Wie auch immer, nur weil es draußen etwas Neues gibt, heißt das noch lange nicht, daß man die alten Standards verdammen muß. New Worlds Philosophie in diesem Punkt ist sehr einfach: Wenn es etwas auf dem Markt gibt, werden wir es unterstützen, aber wir werden die Leute nicht zwingen, eine neue Hardware zu kaufen, damit sie unsere Spiele genießen können.

● PG: Können wir wesentlich bessere Spiele von CD-ROM erwarten?
JC: Die CD-ROM-Technologie hat ein wahnsinniges Potential! Daß man bis zu 550 Megs auf eine einzige Scheibe speichern kann, öffnet der Unterhaltungsbranche die Türen sehr weit. In der Vergangenheit war es der Kostenfaktor der Medien, der ein Erscheinen der neuen "Superspiele" vereitelte. Nun machen die meisten großen Spiele mit 20 oder mehr MByte noch nicht einmal eine Kerbe auf der CD aus. Dummerweise ist das größte Problem mit CD-ROMs die Zugriffsgeschwindigkeit. Mit der Profilierung von "billigen" Laufwerken auf dem Markt, werden die Kunden den Kürzeren ziehen; beispielsweise sehr, sehr langsame Zugriffszeiten. Wie schon gesagt, mit soviel Speicher sind die Unterhaltungsmöglichkeiten endlos. Haltet Eure Augen offen beim kommenden Weihnachtsfest für "World Of Xeen". Es wird Euch aus den Socken hauen!



New Worlds neues Strategiespiel: Spaceward Ho! für Windows.

● PG: Dürfen wir von New World andere Spiele als Rollenspiele erwarten?
JC: Unsere Wurzeln liegen natürlich im RPG-Bereich, und Sie werden immer Might & Magic-Spiele sehen, aber wir diversifizieren uns schon.
AT: Wir haben bereits einige Nicht-Rollenspiele entwickelt, wie beispielsweise Nuclear War, unser Vega Games Pak, Empire Deluxe und Spaceward Ho!. Und es ist auch sehr unwahrscheinlich, daß wir nicht noch ein anderes Nicht-Rollenspiel machen.

● PG: Welches Spiel würden Sie auf eine einsame Insel mitnehmen, und weshalb?
JC: Mal sehen, verloren auf der einsamen Insel, nur mein Computer und ich..hmmmm. Ich würde Clouds Of Xeen, Darkside Of Xeen einpacken, so hätte ich dann die World Of Xeen. Spaceward Ho! für unendliches Spielen. Es ist schnell und einfach, und man kann es immer wieder spielen.
AT: Schach, weil es einfach das beste Spiel ist, auch wenn das vom persönlichen Geschmack abhängt.

● PG: Manche Firmen, wie zum Bespiel Origin, verlegen sich darauf, die speziellen Fähigkeiten des PCs zu nutzen. Folgen Sie diesem Beispiel oder werden Sie in Zukunft auch noch Amiga-Versionen erstellen?
JC: Unglücklicherweise ist der Amiga-Markt hier in den Staaten faktisch tot. So gerne ich ihn unterstützten würde, es ist einfach wirtschaftlich unrentabel.

● PG: Das neueste Spiel, Spaceward Ho!, ist ein grandioses Strategiespiel, und außerdem sehr ungewöhnlich für New World. Wie kamen sie denn auf dieses Spiel?
AT: Spaceward Ho! ist eine Umsetzung eines Macintosh Spiels,



Totenkopf auf dem Computer, die richtige Inspiration für einen Grafiker.

das ursprünglich von Delta Tao Software entwickelt wurde. Wir haben uns um die Umsetzung auf andere Formate gekümmert, da wir es für äußerst interessant halten.

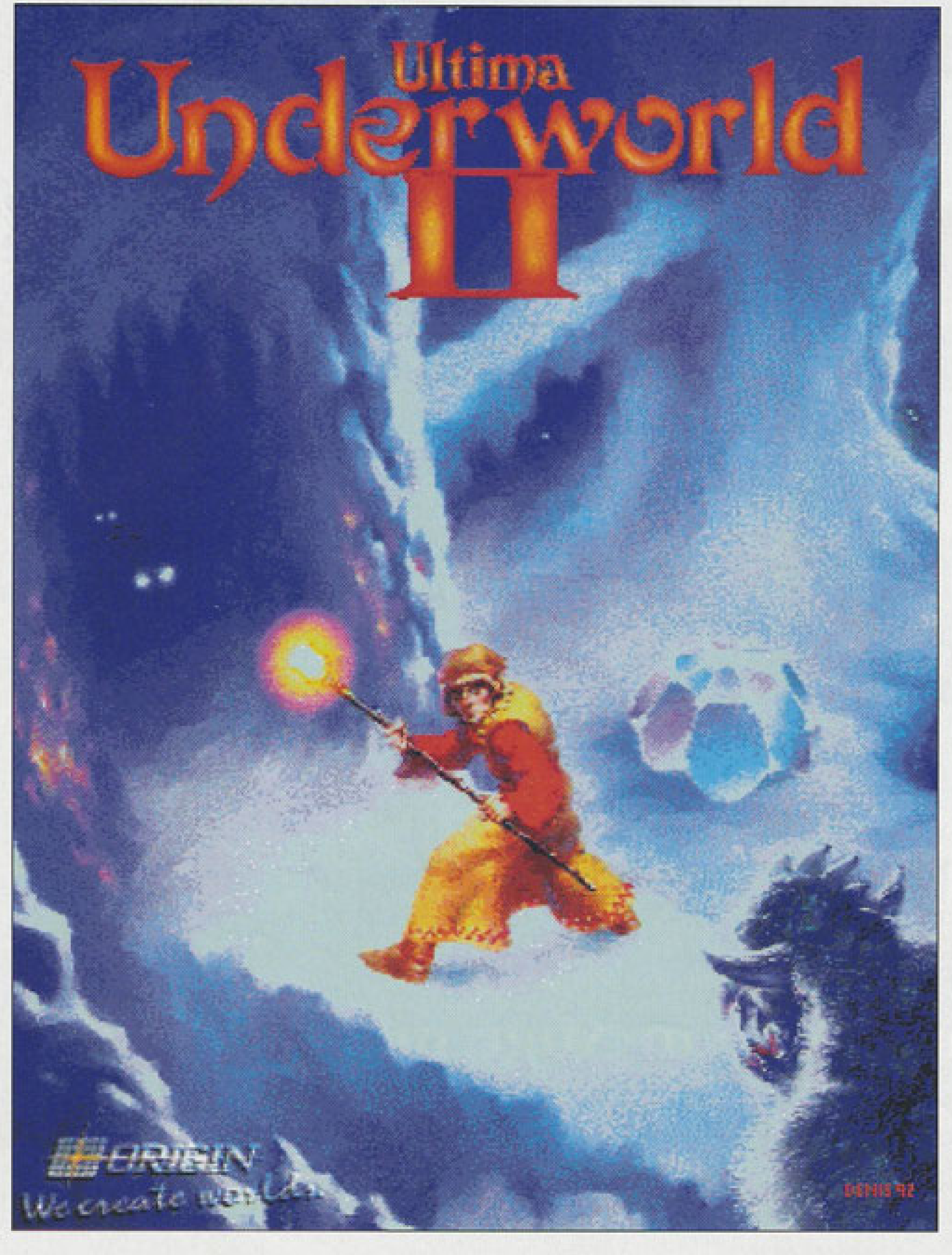
● PG: Was ist das Bemerkenswerteste an New World Computing, das unsere Leser unbedingt wissen sollten?
JC: Nun, ich möchte uns gerne nicht immer als RPG-Firma abgestempelt sehen. Unsere Strategiespiele sind wirklich großartig, und das sage ich nicht nur, weil wir sie veröffentlichen. Sowohl Empire Deluxe als auch Spaceward Ho! sind tolle Spiele und können für sich selber stehen. Ich bin sehr froh, Besitzer der Firma zu sein, die sie auf den Markt bringt.
AT: New World verpflichtet sich zu den besten Qualitäts-Maßstäben in Sachen Produkt-Gehalt, Playability, Grafik und Sound. Eines der interessantesten Dinge, die Spieler tun können, ist, ihre Vorschläge an uns einzuschicken (die Adresse lautet übrigens: New World P.O.Box 4302, Hollywood, CA 90078, USA. Anm.d.Red.). Möglicherweise werden Ideen, die von einem Spieler unterbreitet wurden, in einem unserer Spiele verwendet! Das kann sehr lohnend für denjenigen sein, dessen Vorschlag angenommen wurde.

● PG: Herzlichen Dank, daß Sie sich soviel Zeit genommen haben.

Ultima Underworld II - Labyrinth of Worlds

Der Dungeon-Simulator

Nach knapp einem Jahr gespannter Wartezeit dürfen alle kampferprobten Kellermeister wieder die Messer wetzen und in unbekannte Regionenen tief unter der Erde vordringen. Dabei versetzt "Underworld 2" selbst scharfzüngige Kritiker ins Staunen und wird sicherlich die absolute Spitzenposition im Genre Rollenspiel an sich reißen.



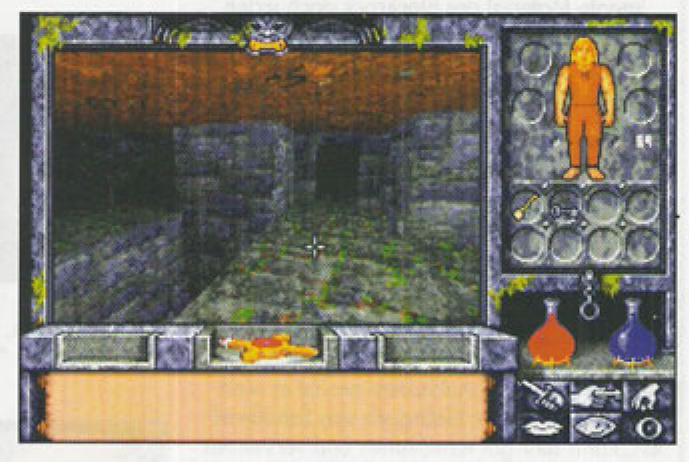
Erst kürzlich besiegte der stolze Avatar in Ultima 7 den hinterhältigen Guardian und während die Aufräumarbeiten in Britannia voll im Gange sind, konnte sich der stolze Krieger nach den erlebten Strapazen erst einmal eine Ruhepause gönnen. Selbstverständlich ist er als Ehrengast zu den Festlichkeiten geladen, die ein Jahr später (der Strom der Zeit fließt in anderen Welten oft etwas schneller) in der Veste des Königs stattfinden. Außerdem wohnen alle namhaften Helden des Landes der Feier bei, denn dieses Großereignis darf man sich als bekannter Recke natürlich nicht entgehen lassen. Diesen Moment nutzt der Guardian zu seiner schrecklichen Rache. Durch einen Zauberspruch immenser Macht erschafft er eine undurchdringliche eherne Kuppel aus Blackrock über das gesamte königliche Gemäuer, die jeglichen Kontakt zur Außenwelt unterbindet und die Anwendung hoher Magie unmöglich macht.

So droht der Guardian den Gefangenen, sie in ihrem Kerker verrotten zu lassen, falls sie nicht auf seine Seite überlaufen. Wie alle von sich zu sehr überzeugten Bösewichte, begeht aber auch der Guardian zwei fatale Fehler. Einerseits scheint er bei seiner unheimlichen Schöpfung völlig vergessen zu haben, daß mitten in Britannien einer der vielen Zugänge ins Dungeonsystem und









zur Unterwelt liegt. Andererseits unterschätzt er die gottgleichen Fähigkeiten des Avatars, der sogar aus der Abyss ohne größere Probleme entkam...

Diese Vorgeschichte wird in einer schon von "Underworld: The Stygian Abyss" bekannten Art präsentiert. Nach dem hervorragend gestalteten Demo, geht es daran einen Charakter zu generieren, denn es gibt weder die Möglichkeit den schon unterweltbewährten Recken aus dem ersten Teil weiterzuführen, noch einen Helden aus Ultima 7 zu übernehmen. So bleibt die Qual der Wahl zwischen den acht bereits bekannten Klassen. Schäfer und Paladin haben allerdings die besten Aussichten die ersten Kämpfe gesund zu überstehen, um sich in ihren Fertigkeiten weiter fortzubilden.

Schließlich erwacht der Avatar in seinen Gemächern. Neben vielen nützlichen Gegenständen, die größtenteils hinter einer Geheimtür verborgen liegen, befindet sich ein Brief von Lord British persönlich, mit der Aufforderung sofort in den Thronsaal zu kommen. Die Unterhaltung verläuft in vorausssehbaren Bahnen und dem blonden Recken fällt schließlich die ehrenvolle Aufgabe zu, den Ausgang ausfindig zu machen. In der Zwischenzeit bemühen sich Magier und Gelehrte um einen Weg, die schwarze Kuppel und damit auch das eigentliche Problem in Luft aufzulösen. Dabei sollte man sich allerdings möglichst beeilen, denn der Guardian

Mit Übersicht in eine phantastische Welt



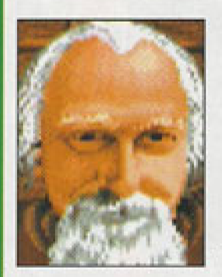
Schon auf den ersten Blick entdeckt der erfahrene Rollenspieler, daß das Sichtfenster zur Außenwelt stark vergrößert wurde. Die Iconleiste wurde von der linken auf die rechte Seite transferiert und gleichzeitig bedeutend dichter gestaltet. Außerdem ist das Textfenster verkleinert worden und unwichtige Anzeigen wurden gnadenlos entfernt. Auf diese Weise erhält man einen viel besseren Eindruck von der vorgegaukelten Realität und kann in der moderigen Unterwelt bis zu den Knien versinken. Die einzelnen Personen können sogar aus geringer Entfernung begeistern und mutieren nicht zu grobkörnigen Pixelmonstern. Diese programmtechnischen Tatsachen können sich allerdings nur auf einem schnellen Rechner wirklich sehen lassen, denn sonst schleicht der stolze Avatar aufgrund des "erweiterten Horizonts" im Schneckentempo durch die dunklen Gänge.

Charakterbeschreibung



Lord British:

Seit Ultima IV beginnt der weise Lord British eine Tafelrunde aus erlesenen Helden um seinen Thron zu scharen, damit er sich voll und ganz den wichtigen Regierungsgeschäften widmen kann. Auf seine bekannten Heilkräfte darf man sich allerdings nicht verlassen, macht das unbekannte Material des Blackrock doch jeden Zauberspruch unmöglich.



Iolo:

Der etwas angegraute Barde gehört wohl zu den ältesten Kumpanen des Avatars. Er genießt einen kleinen Schwatz über die erlebten Abenteuer und ist immer zu einem humorvollen Späßchen bereit. Außerdem besitzt er wertvolle Kenntnisse im Gebrauch von Schußwaffen, kann sehr gut schwimmen und versteht es um jeden Pfennig zu feilschen.



Dupre:

Als Paladin setzt Dupre natürlich andere Prioritäten und tugendhafte Tapferkeit beherrscht sein Leben. Obwohl auch er sein hohes Alter kaum verleugnen kann, ist er immer noch ein unglaublicher Draufgänger und Weltverbesserer. Der Avatar kann ausschließlich von ihm den Umgang mit Axt und Streitkolben erlernen.



Geoffrey:

Nach den zahlreichen Abenteuern an der Seite des Avatars zieht er jetzt das ruhigere Leben als Hauptmann der Wache vor. So bleibt ihm genügend Zeit für sein neuestes Hobby, geistreiche und philosophische Sprüche zu klopfen. Das ist zwar eine etwas merkwürdige Entwicklung für einen betagten Kämpfer, doch steht Geoffrey immer bereit, um seinen Freund in Angriff und Verteidigung der verschiedensten Waffen zu unterrichten.



Syria:

Nachdem der Avatar Syrias korrupten Meister besiegte, wurde sie selbst zum "Master of Library of Scars" ernannt. Seit Menschengedenken stellt diese Gilde die besten Schwert- und Faustkämpfer und so ist es nur natürlich, daß sie diese Techniken perfekt beherrscht.



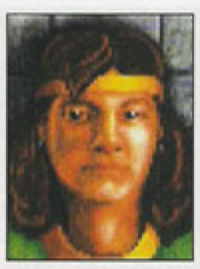
Nystal:

Obwohl Nystal ein sehr mächtiger Magier ist, kann er den schwarzen Kristall nicht durchbrechen und ist in seiner Handlungsfreiheit stark eingeschränkt. Als Zauberer ist er selbstverständlich in der Lage, das nötige Wissen über "Mana" und "Casting" zu vermitteln.



Nelson:

Der ehrwürdige Gelehrte aus Moonglow kann ruhigen Gewissens als wandelnde Bibliothek bezeichnet werden. Er hat nicht ohne Grund den Vorsitz des Lycaeums inne und kann in ausweglosen Situationen oft weiterhelfen.



Julia:

Julia verfügt auch heute noch über hervorragende Schmiedekünste. Leider ist sie nicht bereit, die abgenützten Gegenstände mit Hilfe des Amboß im Keller zu reparieren, sondern erteilt lieber Lehrstunden in "Traps", "Open" und "Repair".



Miranda:

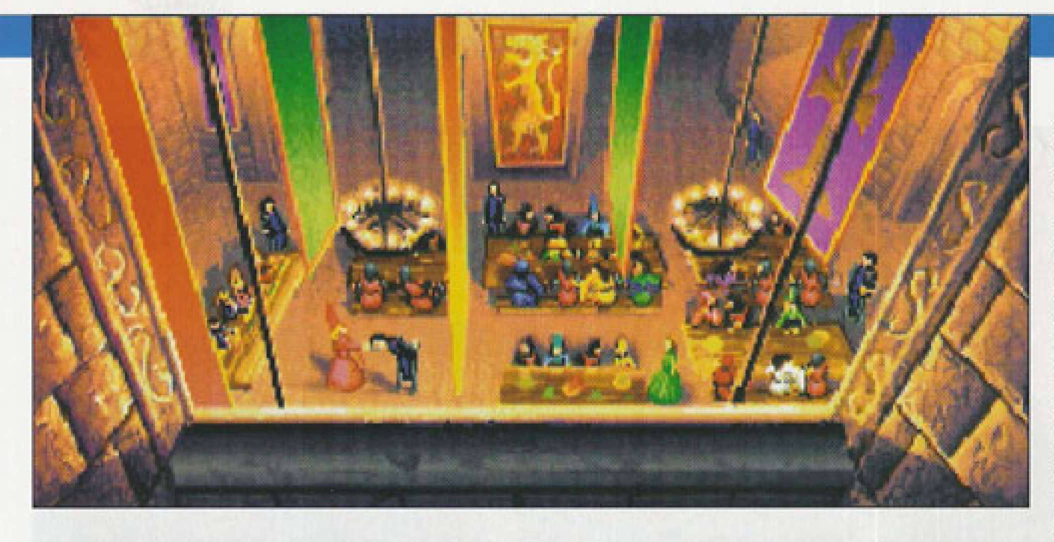
Sie setzt sich für eine gleichberechtigte Rolle der Frau in Britannia ein und fungiert als Ratgeber und Einsatzleiter am königlichen Hof. Sie weiß über die Vorgänge im Schloß bestens bescheid und kümmert sich um die Probleme der verdrossenen Herrschaften.

treibt währenddessen seine gemeinen Spielchen mit der wehrlosen Bevölkerung Britannias.
Für den Avatar bleibt nur eine gründliche Untersuchung der Burg. Voller Tatendrang stürzt man die Leiter zum Dungeon hinunter, um mit der eigentlichen Lösung des Problems zu beginnen. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit dem schleimigen Gewürm, trifft man auf Fissif, einen ziemlich stumpfsinnigen, aber freundlichen Beutelschneider, der auch sogleich damit prahlt, die Uhr des Avatars unbemerkt entwendet zu haben. Ein Fehler, oder?
Bereits in Level 3 greift Origin in die Trickkiste der neuen Puzzles. Verschwindende und wieder auftauchende Bodenplatten stellen ein relativ mühsam überwindbares Hindernis dar. Doch dies ist erst der Anfang. Versteckte Fallen lassen den Helden kopfüber auf eine Wasserrutsche plumpsen, die schließlich in einen Teich mündet und so die lustige Fahrt beendet. Das Verlies unter Britannia zeichnet sich hauptsächlich durch das nasse Element aus und erst nach ein paar Erfahrungsstufen beherrscht man den "Water-Walk"-Zauber. Davor ist man auf seine meist unzureichenden Schwimmkünste angewiesen, so daß starke Strömungen gefährliche Auswirkungen mit sich bringen. Bemerkt sei hierbei noch der eindrucksvolle Sound eines eintauchenden Turmspringers und es fehlt lediglich die grafische Unterstützung aufspritzender Wassermassen, um die Illusion zu perfektionieren.

Hoch und tief

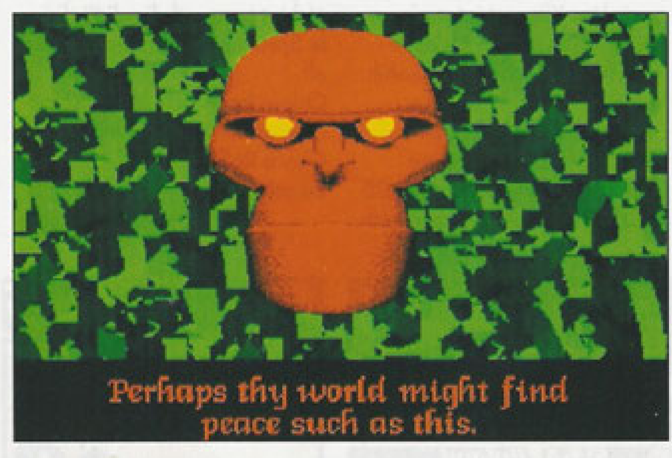
Die Eiswelt stellt neue und extreme Anforderungen an den Spieler, es dauert seine Zeit, bis man sich mit der rutschigen Oberfläche zurechtfindet. Aus vollem Lauf anzuhalten wird zu einem echten Problem, die harten Wände garantieren jedoch einen sicheren, wenn auch abrupten Halt. Das unwegsame Gelände verführt zu wagemutigen Sprüngen über oftmals tödliche Abgründe, im Punkt







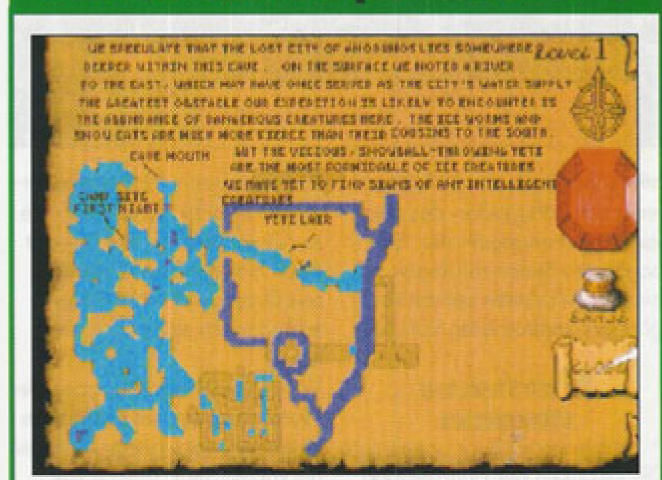
Die Freude über den Wiederaufbau schlägt binnen weniger Stunden in Depression um.





Schwierigkeit ist Underworld 2 sicherlich ein würdiger Nachfolger, jedoch werden Neulinge hart zu beißen haben. Daran sind auch die stärkeren Monster schuld. Gleich zu Beginn trifft man auf mehrere Headless und zwei besonders starke Gazer. Neue Critter stellen sich in den noch fremden Welten, die über den geheimnisvollen Kristall in Level 5 erreicht werden, in den Weg des Avatar, so daß alsbald der Schlachtenlärm laut durch die Gänge schallt. Trotzdem können die meisten Handgreiflichkeiten blutlos gemieden werden, da potentielle Gegner für gewöhnlich erst angreifen, nachdem sie ausreichend verärgert sind. Läßt man zum Beispiel die Finger von den schleimigen Eiern der ekligen Giftspinnen, ist schon einmal eine Auseinandersetzung vermieden. Auch in späteren Levels trifft man auf freundlich gesinnte Charaktere, die einem viel Arbeit abnehmen, indem sie den Weg von jeglichem Feind befreien. Ein besonders

Kartenfunktion par excellence



Schon im ersten Teil durfte man sich einer fabelhaften Kartenfunktion erfreuen, die in der Folgezeit von vielen Rollenspielen kopiert wurde. Damit in dieser Beziehung auch wirklich nichts schiefgeht, hat man das alte System haargenau übernommen und lediglich eine neue Funktion hinzugefügt. Auf der rechten Seite befindet sich nun ein symbolisches Zeichen für die Abschnitte, die man bereits erkundet hat. So kann zum Beispiel problemlos zwischen Eiswelt und Palast umgeschaltet werden, ohne dabei den Standort zu wechseln und die Orientierung zu verlieren. Außerdem können kleine Gedächtnisstützen direkt eingegeben werden, um in einen alten, unvollständigen Level wieder sofort einsteigen zu können.





hilfreicher Fakt, da die kämpferischen Fähigkeiten des Avatars wegen mangelhafter Skillboni nach Stufenaufstiegen niemals mit denen seines Vorgängers konkurrieren könnten.

Perfekte Illusion

Die Grafiken der auftretenden Personen sind um ein Vielfaches detaillierter, auch aus kürzester Entfernung ist von groben Pixeln kaum eine Spur zu sehen. Dies betrifft natürlich ebenfalls die Gegenstände. Vor allem für den Schlüsselring werden alle Underworld-Veteranen dankbar sein, so bleibt einem die Mühe erspart vor einer Tür ein Dutzend verschiedener Schlüssel auszuprobieren. Erwähnenswert sind noch die hervorragend animierten Endsequenzen nach einem hitzigen Gefecht, so glauben die dummen Goblins, daß sie mit ihren Händen den Blutstrom aus ihren geöffneten Halsschlagadern stoppen könnten...

Wo in Underworld I packende Hintergrundsmusik so manche Panik und vorschnelle Aktionen hervorrief, muß gesagt werden, daß es dem Nachfolger hier etwas an Pepp fehlt, obwohl sie qualitativ auf einer Stufe stehen. Dafür legte sich Origin bei den FX kräftig ins Zeug, so daß Soundeffekte bisher unerreichter Güte die Lautsprecher vibrieren lassen. Digitalisierte Sprache unterbricht so den notwendigen Schönheitsschlaf und setzt diesen Klangerlebnissen die Krone auf.

Obwohl die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist, findet man sich schnell zurecht und verbessert diese "Pilot-Fähigkeit" bis zur Perfektion, so daß schmale Stege, die zu Beginn unsicheren Schritts entlang gekrochen, nach ein paar Stündchen im Sprint bewältigt werden. Eine wilde Hatz mit gezückter Klinge hinter einem feigen, flüchtenden Monster her, ist das Höchste der Gefühle.

Leider scheint der Rechenaufwand seit dem Vorgänger noch gestiegen zu sein, mit 25 MHz wird der Avatar zur reinsten Tunnelschnecke, so daß die Low-Detail Einstellung angebracht erscheint. Wahres, adrenalin-erhöhendes Spiel-Feeling dürfte allerdings den 486er oder 386er DX Besitzern vorbehalten bleiben. Auf der Festplatte schluckt dieser Gigant immerhin 13 MB, verzichtet man auf die digitalisierte Sprache, so sind es nur noch elf.

Origin kann sich mit Labyrinth of Worlds weiterhin loben, im Genre Rollenspiele die Nr. 1 zu sein.

Alexander Geltenpoth ■



Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Wir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.



SPECS & TECS

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

- 1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- 2a Wird EMS-Speicher benötigt?
- 2b Welche CPU ist Vorraussetzung?
- 2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
- 3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
- 4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
- 5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
- 6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
- 7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
- 8 Wieviel soll das Spiel kosten?
- 9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
- 10 Wer hat die Redaktion unterstützt?

Genre	Gewichtungsfaktor Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump ´n´ Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat ´em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot ´em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

- 1 Spielgenre
- 2a Gesamtwertung
- 2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
- 3 Höhe der Soundwertung
- 4 Höhe der Grafikwertung
- 5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
- 6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
- 7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
- 8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.
- 9 Wie aufwendig ist die Spielausstattung?
- 10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.
Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Der PC Games AWARD



Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerte Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.



Dune 2

Sandburgen & Sandwürmer

Ein Knüller jagt den nächsten. Während andere sich noch im Glanze eines Software-Erfolges sonnen, haben sich die Programmierer der Westwood Studios nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht und überraschen die PC-Spieler mit ihrer neuesten Produktion.

Mit einer schier unglaublichen Kontinuität produzieren die Amerikaner Megaseller wie am Fließband. Unter dem Dach von Virgin Games, einem der ganz Großen der Branche, scheinen sich die Jungs sichtlich wohl zu fühlen. Wie sonst ist es zu erklären, daß nach ihrer Erfolgsserie Eye of the Beholder (wovon bislang zwei Teile erschienen sind) und dem stimmungsvollen Adventure Legend of Kyrandia, das ebenfalls zu den Top-Games des Jahres 1992 zählte, auch Dune II beachtliche Leistungsmerkmale aufweisen kann.
Erinnern wir uns: Vor nicht einmal einem Jahr präsentierte Virgin den ersten Teil dieser Science-Fiction-Saga, damals allerdings noch mit einem starken Adventure-/Rollenspiel-Anteil. Wer allerdings das Buch "Der Wüstenplanet" nicht gelesen hatte, wußte mit dem Spiel nicht allzuviel anzufangen. Was zu diesem Zeitpunkt schon für viele Aahs und Oohs sorgte, waren die hervorragenden VGA-Grafiken, die auch heute noch zu den besten zählen, sowie die perfekte Musikuntermalung, die besonders bei den Besitzern von Soundkarten für allgemeine Begeisterung sorgte.

Das Multimedia-Ereignis

Inzwischen liegt die Fortsetzung vor und richtet sich diesmal noch stärker als zuvor an die Strategen unter den PC-Spielern. Nach dem Start dürfen Sie sich zunächst das beeindruckende Intro zu Gemüte führen, das bereits hier mit grafischen Leckerbissen geradezu verschwenderisch umgeht.



Ein weiteres Mal geht es um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten, genannt Dune. Wer eine Soundkarte sein Eigen nennt, kommt in den Genuß glasklarer Sprachausgabe. Einziger Wermutstropfen dabei: Zwar wurde das Spiel zwischenzeitlich ins Deutsche übersetzt, aber leider müssen wir uns mit englischen Sätzen aus dem Lautsprecher begnügen. Nicht nur im Intro, sondern im gesamten Spiel werden Sie mit zahlreichen akustischen Hinweisen informiert. Drei "Häuser", die Atreides, die Ordos und die Harkonnen, tragen einen erbitterten Kampf um die Vormachtstellung in der Wüste aus - nur einer kann gewinnen. Jede Sippe hat ihre ganz speziellen Eigenheiten. Während die einen ein friedliches Miteinander vorziehen und sich nur im Notfall verteidigen, gehen die anderen mit unbarmherziger Härte und ohne Rücksicht auf Verluste vor. Ganz nach Ihrer persönlichen Mentalität können Sie sich ein Team aussuchen, mit dem Sie sich auf dem Planeten Arrakis niederlassen möchten.



Sim Dune?

Das Spiel ist in einzelne Aufträge unterteilt, die Ihnen zu Beginn jedes Abschnitts mitgeteilt werden. Die erste Mission wird darin bestehen, 1.000 Credits zu erwirtschaften. Das ist jedoch leichter gesagt als getan. Schließlich bekommen Sie nur ein äußerst bescheidenes Anfangskapital, eine Bauanlage sowie einige Fahrzeuge zur Verfügung gestellt. Man blickt dabei von oben auf die Oberfläche des Planeten, wobei den größten Teil des Bildschirms die Darstellung der zunächst noch sehr kleinen Ansiedlung einnimmt. Es scheint, als hätten die Designer sich sehr ausgiebig mit Maxis Kultspiel Sim City auseinandergesetzt, denn es existieren tatsächlich einige unübersehbare Parallelen. Wie beim Vorbild muß zunächst Platz für weitere Bauten geschaffen werden. Per Mausklick wählt man das Symbol für den Bauhof, betätigt den Button "Bauen" und erhält eine Auswahl der möglichen Objekte. Auch auf einem Wüstenplaneten sollte man möglichst nicht "auf Sand bauen" und so empfiehlt es sich, seine wichtigsten Gebäude auf ein solides Fundament, in diesem Fall eine Bodenplatte, zu stellen. Das kostet zwar eine Kleinigkeit und nimmt einige Zeit in Anspruch, dafür wird das Ergebnis um so stabiler.

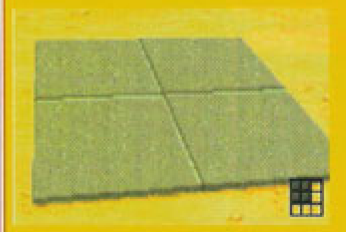
Energie durch Wind

Bei Sim City ziehen Sie zunächst ein Kraftwerk hoch, bei Dune II, das schließlich in

Beschreibung der Gebäude und Fahrzeuge

Um Ihnen eine Vorstellung von den sehr abwechslungsreich gestalteten Bauwerken und Waffen zu vermitteln, haben wir im folgenden eine Auswahl der wichtigsten Bausteine einer funktionierenden Wüstenstation zusammengestellt, die Ihnen während der ersten Level begegnen.

Betonplatte



Je stabiler das Fundament, desto haltbarer das Gebäude. Es ist weniger reparaturanfällig und spart auf diese Weise so manchen Credit ein.

Bauanlage



Von der Windfalle bis zum Flughafen werden alle Objekte in diesem Betrieb produziert. Je nach Komplexität des Vorhabens muß auf den Platz- und Geldbedarf, den das Projekt verschlingt, geachtet werden.

Windfallen



Auf Arrakis bedient man sich dieser Kraftwerke, um aus Wind die nötige Energie für den Betrieb der Anlagen zu gewinnen

Vorposten



Ein äußerst nützliches Werkzeug, um per Radarschirm frühzeitig Truppenbewegungen der Gegner zu bemerken oder die Tätigkeit der Erntemaschinen zu kontrollieren.

Raketenturm



Es handelt sich dabei um eine stark verbesserte Version des Verteidigungsturmes, die über äußerst stabile Mauern und sehr zielgenaue Kanonen verfügt, welche zudem auch über weitere Strecken eingesetzt werden können.

Hightech-Fabrik



Hier werden modernste Maschinen produziert, die Ihnen in vielen Situationen gute Dienste erweisen können. Z. B. die praktischen Carryalls.

Große Fahrzeugfabrik



Die dringend benötigten Erntemaschinen sowie die großen Panzer werden in der großen Fahrzeugfabrik konstruiert.

Gewürzsilos



Jeder Überschuß an Gewürz wird nach der Bearbeitung in der Raffinerie in diesen Silos untergebracht. Stehen nicht genügend solcher Lagerhäuser zur Verfügung, ist das mühsam geerntete Pulver verloren.

Gewürzraffinerie



Ohne die Raffinerien wird Ihrer Mannschaft schnell die Puste ausgehen, denn die eingebrachte Ernte wird nach dem Entladen in Form der dringend benötigten Credits gutgeschrieben.

Gehärtete Mauer



Eine Art Burgmauer sichert die anfälligsten Gebäude vor den Aggressionen der Feinde. Vor allem Silos halten ohne diese Blockade auch kleinere Kanonensalven nicht lange aus.

Fahrzeugreparaturanlage



Kleine und große Schäden an Panzern, Trikes und anderen Vehikeln lassen sich damit schnell beheben, so daß diese gleich wieder zur Verfügung stehen.

Kleine Fabrik



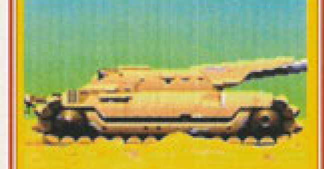
In dieser Werkstatt werden vor allem die kleinen, wendigen, aber leider nicht sehr stark gepanzerten drei- und vierrädrigen Radfahrzeuge, z. B. die beliebten Trikes, gebaut.

Ausbildungseinrichtung



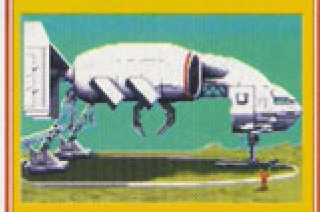
Auch der einfache Soldat muß vor seinem Einsatz die Schulbank drücken. Die leicht bewaffneten Truppen sind sehr flexibel einsetzbar, vor allem im Bereich der Verteidigung.

Belagerungspanzer



Diese Panzer gehören zur Grundausstattung jeder gut geführten Armee. Seine starke Panzerung macht ihn zu einem zwar sehr schwerfälligen, aber dennoch wichtigen Bestandteil Ihrer Attacken.

Carryall



Damit die Erntemaschinen nicht stets im Schneckentempo die Heimreise zu den Raffinerien antreten müssen, werden die Carryalls eingesetzt, um diese schnell zwischen Gewürzfeldern und der Basis hin und her zu transportieren.

Kampfpanzer



Sie übernehmen die Aufgabe, den anderen Panzern den Rücken frei zu halten und werden meist zu Verteidigungszwecken eingesetzt

Leicht bewaffnete Fußtruppen

Da die Fußtruppen nicht besonders gut für den Ein-



Der Aufbau des Bildschirms

Sie blicken aus der Vogelperspektive - wie bei den meisten Strategiespielen - auf das Geschehen. Mittels Mausklick wird das Bild in alle vier Richtungen gescrollt.



Die Menüleiste

Der linke Button öffnet ein Hilfesystem, in dem der persönliche Berater alle verfügbaren Gebäude, Fahrzeuge usw. beschreibt. Der Optionen-Button bietet die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern und zu laden, sowie einige wichtige Einstellungen (Spielgeschwindigkeit, Sound etc.) zu verändern. Das sogenannte Credit-Meter zeigt an, über wieviel Geldvorräte Sie verfügen. Sinkt die Menge auf Null, müssen unverzüglich die Erntemaschinen in Richtung Gewürzfelder geschickt werden, um das Material in den Raffinerien anschließend in Credits "umzuwandeln".

Die Statuszeile

Sie informiert über wichtige Ereignisse, wie z. B. die Fertigstellung eines Gebäudes oder den Angriff von feindlichen Armeen.

Das Konstruktionsfenster

Mit dem Cursor können alle Panzer, Truppen und Raketenstellungen, aber auch sämtliche Bauwerke angewählt werden. Bei Verteidigungs- und Angreifeinheiten öffnet sich dann ein Menü, das Ihnen die Möglichkeit gibt, die weitere Vorgehensweise exakt zu definieren. Kriegsgeräte können entweder angreifen, sich in eine bestimmte Richtung bewegen, den Rückzug antreten oder in "Hab-acht-Stellung" gehen. Bei Gebäuden kann in einem eigenen Fenster der gewünschte Bau ausgewählt werden, der bei entsprechenden finanziellen Mitteln sofort erstellt wird. Nach Vollendung des Werkes muß nach einem strategisch günstigen Platz für die neue Konstruktion gesucht werden; ein weiterer Mausklick plaziert den Bau. Auch die Produktion von neuen Fahrzeugen wird auf ähnliche Weise bewerkstelligt. Eine Anzeige stellt die von den gegnerischen Armeen erzeugten Schäden dar. Sobald die Markierung in den roten Bereich wechselt, sollte das Bauwerk oder die mobilen Einrichtungen sofort repariert werden.

Das Radarfenster

Wenn einige grundlegende Einheiten installiert und funktionstüchtig sind, kann ein sogenannter Radar-Vorposten an den bestehenden Komplex angefügt werden. Dadurch erscheint in einem Fenster in der rechten unteren Ecke ein detaillierteres Bild der Umgebung mit vielen Einzelheiten wie z. B. der Beschaffenheit des Bodens. Ohne diese nützliche Einrichtung werden Ihnen nur die Umrisse der Anlage gezeigt.

ferner Zukunft spielt, gewinnt man seine Energie nicht mehr mit Kohle oder Kernkraft, sondern nutzt den Wind. Sobald dieses Windkraftwerk arbeitet, können Sie eine Gewürzraffinerie errichten. Diese Anlage ist eines der wichtigsten Elemente dieses Spiels, denn sobald der Komplex seine Arbeit aufnimmt, erhalten Sie gleichzeitig auch eine Erntemaschine, einen überdimensionalen Mähdrescher, der sofort seinen Betrieb aufnimmt und auf den Gewürzfeldern das begehrte Material abbaut. Allerdings müssen Sie mit Ihren anderen Fahrzeugen erst neue Schürfgebiete erschließen. Sobald der Laderaum dieser Fahrzeuge gefüllt ist, kehren sie automatisch zu Ihrer Raffinierie zurück und entladen die Gewürze. Dafür erhalten Sie wiederum eine stattliche Menge an Credits, die dann in neue Objekte investiert werden können. Wie bereits erwähnt, sind Sie nicht alleine auf Arrakis zugange, da die beiden anderen Gruppen ebenfalls auf der Suche nach dem wertvollen Stoff sind. Deshalb ist es ratsam, genau auf die Durchsagen zu achten, da man meist rechtzeitig vor unliebsamen Besuchen der Feinde gewarnt



wird. So bleibt dann noch ein wenig Zeit, um die Panzer, Bodentruppen, Jeeps usw. in Position zu bringen und die mühsam aufgebaute Stellung zu verteidigen.

Moderne Kriegskunst

Nach dem erfolgreichen Bestehen der ersten Aufgabe können Sie die Richtung Ihrer Expansion frei bestimmen. In jeder Runde kommen neue Spielelemente hinzu, das bedeutet konkret, daß Ihnen immer mächtigere und wirkungsvollere Waffen zur Verfügung stehen. Auch Radarsysteme, Forschungslabors, Flughäfen, kurz: Alle Errungenschaften der modernen Zivilisation kön-



nen allmählich mit Hilfe der Bauanlage an die bestehende Anlage angefügt werden. Allerdings bleibt die Entwicklung bei den Nachbarvölkern auch nicht stehen, so daß diese bereits nach kurzem mit Raketen, Abschußrampen und schwerem Artillerie-Geschütz anrücken. Und als ob dies nicht schon genug wäre, sorgt ein Riesen-Sandwurm für zusätzlichen Ärger, indem er ganze Panzer mit einem Schmatzer verschlingt ...
Auf diese Weise bleibt der Spielspaß lange erhalten. Dune II erreicht einen ähnlichen Suchtfaktor wie Sim City und durchwachte Nächte sind vorprogrammiert. Die Programmierer haben sich ein weiteres Mal selbst übertroffen: Eine gut durchdachte Benutzeroberfläche, mit der bequem alle Optionen angewählt werden können, prachtvolle VGA-Grafiken in Vollendung und dazu Sprachausgabe sowie Soundeffekte in brillanter Qualität machen Dune II zu einem echten Erlebnis. Einsteigern kommt entgegen, daß das Spiel komplett in Deutsch erscheinen wird und daß neben einer denkbar einfachen Bedienung ein hervorragendes Hilfe-System angeboten wird, wie man es sonst eigentlich nur von "ernsthaften" Anwendungen gewohnt ist. Außerdem haben die Designer dafür gesorgt, daß sich die ersten Erfolgserlebnisse schon sehr bald einstellen und so für zusätzliche Motivation sorgen.

Das Ganze noch mal von vorn ...

Ein nicht zu unterschätzender Nachteil ist jedoch die Tatsache, daß nach jeder "gewonnenen" Runde wieder von vorne begonnen werden muß. Wer nach zähem Ringen ein funktionierendes Verteidigungssystem auf die Beine gestellt, zahllose Feinde erfolgreich in die Flucht geschlagen und dabei seiner Gefolgschaft zu wirtschaftlicher Blüte verholfen hat, wird nicht umhin kommen, beim nächsten Einsatz zum wiederholten Male Bodenplatten zu verlegen sowie Windkraftanlagen und Raffinerien aus dem Boden zu stampfen. Erfreulicherweise gibt es die Möglichkeit, den aktuellen Stand auf Festplatte zu speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Geschehen einzusteigen. Die besten Ergebnisse werden in einer Hall of Fame für die Nachwelt verewigt.
Dune II kann jedem empfohlen werden, der sich für Strategie-Spiele auch nur im geringsten interessiert. Man kann ähnlich wie bei Sim City sowohl ein halbes Stündchen damit verbringen, seine kleine Siedlung um einige Komponenten zu erweitern als auch nächtelang den Eroberungszug fortsetzen und sein taktisches Geschick bei den immer schwieriger werdenden Missionen testen. Das Spiel läuft auf praktisch jedem PC ab 16 MHz ohne bemerkenswerte Geschwindigkeitseinbußen und stellt auch sonst keine großen Anforderungen an den Rechner, so daß niemandem dieses Kleinod der Computer-Unterhaltung vorbehalten bleiben müßte.

Petra Maueröder ■



Nachdem die eigenen Anlagen auf Vordermann gebracht worden sind, sind die Harkonnen dran!

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 8MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Virgin Games

MUSTER von Hersteller

RANKING

Strategie

87

Sound 90, Grafik 90, Gameplay 85, Originalität 85 (Prozent)

Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

satz an vorderster Front geeignet sind, bewachen sie vor allem die zivilen Einrichtungen

MBF (Mobiles Baufahrzeug)



Normalerweise müssen alle Gebäude direkt miteinander verbunden sein. Um die Raffinerien näher an Felder heranbauen zu können und damit die Wege der Erntemaschinen erheblich zu verkürzen, setzt man dieses äußerst nützliche Fahrzeug ein. Einzelne Gebäude außerhalb des eigenen Komplexes sind damit ohne weiteres möglich.

Trike



Eine universell einsetzbare Maschine, die vor allem für die Auskundschaftung von Gewürzfeldern bestens geeignet ist

Haus IX



Die Forschungs- und Entwicklungsabteilung sorgt dafür, daß Ihre Fahrzeuge und Gebäude immer auf dem neuesten Stand der Technik sind. Durch das Haus IX wird die Produktion der effektivsten und besten Waffensysteme erst ermöglicht.

The Incredible Machine

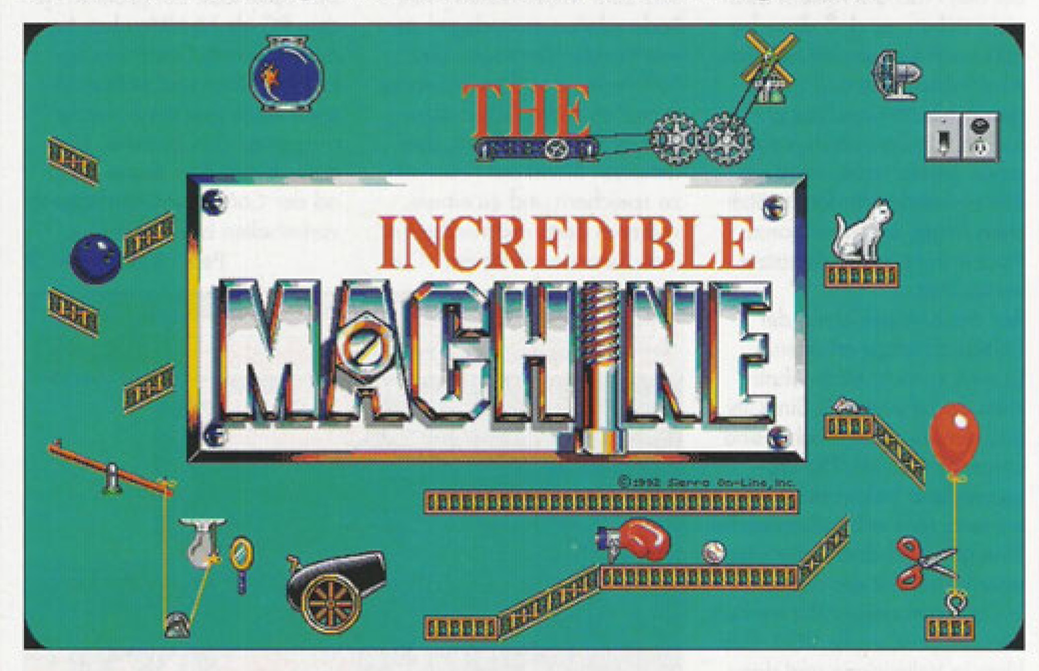
Skurriler Baukasten

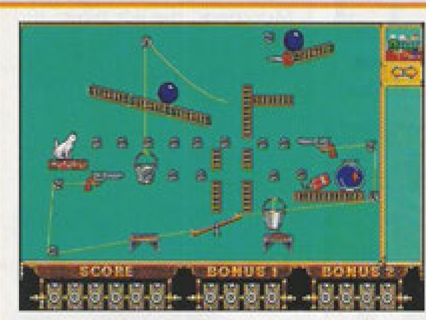
Dynamix erfüllt Tüftlerträume. Mit der Incredible Machine werden wundersame Apparaturen gebastelt und quirlige Kettenreaktionen ausgelöst.

Mit dem neuesten Eisen will die kalifornische Edelschmiede nun im Puzzlelager für Unruhe sorgen. Bei der Incredible Machine werden jedoch weder Klötzchen geschoben noch sortiert. Hier werden Wippen mit Ballons verknotet, Kanonenkugeln in Blecheimer geschossen und Mäuse von Katzen gejagt. Streng nach den Gesetzen der Mechanik rollen Tennisbälle Rampen herunter und ziehen Schnüre über Umlenkrollen am Pistolenabzug, während Taschenlampen auf Solarzellen strahlen, die wiederum Motoren mit Strom versorgen.

Abwechslung pur

Jeder der 87 Levels bringt mit individueller Aufgabenstellung die Grübelzellen ins Rotieren. Hinter Sätzen wie "Führe die Maus ins Mauseloch" oder "Zerschieße alle Luftballons" verbergen sich knackige Rätsel, die geschicktes Anordnen und Verknüpfen der ungewöhnlichsten Gebilde erfordern. In der über 40 Werkzeuge umfassenden Toolbox findet sich nicht nur herkömmliches Material, auch Goldfischglas, Mäusemotor und Dynamit ebnen den Weg zum nächsten



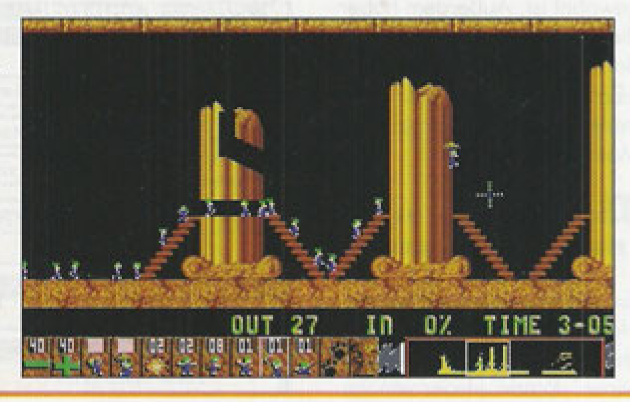


The Incredible Machine vs The Lemmings

Vor zwei Jahren löste Psygnosis einen bisher ungebrochenen Nagerkult aus. Das Jahr 1991 wurde zum Lemmingsjahr. Kaum ein PC-Besitzer konnte sich der Anziehungskraft der kleinen blauen Männchen entziehen, die plötzlich auf jedem Monitor umherwuselten. Es folgte einen Diskette mit Zusatzlevels und letzte Weihnachten marschierten die kleinen Selbstmörder im Nikolaus-Dress durch den Schnee. Die ganze PC-Welt wartet darauf, daß DMA-Design den Vorhang lupft und eine Horde neuer Nager die Festplatte verunsichern.

Überspringt die Incredible Machine die Lemmings-Meßlatte?

In Sachen Umfang hat der Psygnosis-Knaller mit 120 Levels die Nase vorn. Dynamix macht die Differenz durch den genialen Freeform-Modus aber spielend wett. Zudem sind die Puzzles etwas leichter und der Frustpegel liegt wegen der Spielgeschwindigkeit wesentlich niedriger. Wer bei Lemmings zum fünften Mal kurz vor dem Ziel durch einen falschen Mausklick von vorne anfangen muß, wird das zu schätzen wissen. Trotzdem bleiben die Kleinen bei mir die Sieger, wenn auch nur mit wenig Abstand. Selbst eine noch so originelle Maschine kann einem nicht so sehr ans Herz wachsen wie 80 hilflose Nagetiere. Auch die Gagdichte liegt wesentlich höher. Am besten hat man beides: Die charmanten Lemmings fordern die Beschützerinstinkte, die Incredible Machine die Kombinatorik und Experimentierlust.



Puzzle. Erst durch Kombination der begrenzt zur Verfügung stehenden Mittel entflieht die Maus dem Kater und zerplatzen die Ballons. Der Ventilator bringt die Windmühle zum Drehen, Taschenlampe und Brennglas zünden die Rakete und der Affe auf dem Fahrrad treibt das Laufband an. Ganz ohne Zeitdruck bastelt man die einzelnen Elemente zusammen. Nach Belieben werden Teile gestreckt, verkürzt, gekippt und gespiegelt. Ein Mausklick auf die Starttaste und die Physik besorgt den Rest. Bälle fallen nach unten und aktivieren Motoren und Wippen. Über Zahnräder und Keilriemen werden Förderbänder angekurbelt und weitere Mechanismen ausgelöst. Läuft etwas schief, kann man sofort die Notbremse ziehen und ummodeln. Nach erfolgreicher Arbeit spuckt die Maschine ein Paßwort aus und speichert automatisch den Spielstand. Je nach Puzzle warten unterschiedliche Schwerkraft- und Luftdruckbedingungen auf den Spieler. Auf dem Mond sinken Heliumballons zum Beispiel bleischwer nach unten. Bowlingkugeln dagegen werden bei niedriger Gravitation federleicht.



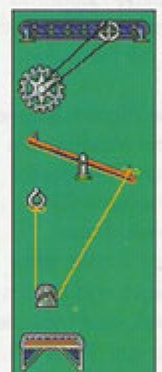
Nicht nur für Erfinder

Wer den letzten Level geschafft hat oder seiner Kreativität freien Lauf lassen will, kann in den Freeform-Modus schalten. Hier wird nach Herzenslust in der Toolbox gewühlt, mit der Schwerkraft experimentiert und ein passendes Musikstück ausgewählt. Dem Erfindungswahn sind keine Grenzen gesetzt. Selbst undenkbare Wunderapparate sind in Windeseile lauffähig. Das selbstgebaute Perpetuum Mobile darf sogar auf Diskette oder Festplatte verewigt werden. Leider laufen die Eigenkreationen nur in Verbindung mit dem Spiel. Die Physik der Incredible Machine stimmt fast bis auf den I-Punkt. Nur in wenigen Fällen hat sich das Designerteam Kevin Ryan und Jeff Tunnel zugunsten der Spielbarkeit minimal über die Natur hinweggesetzt.
Mit genauso viel Detailbesessenheit hat Dynamix an der Präsentation gefeilt. Boxhandschuh und Trampolin werden in einer Auflösung von 640x480 Pixeln dargestellt. Alle Tools sind hervorragend animiert und überraschen mit so manchem Gag. Der Affe sieht Sternchen und der Katze sträuben sich die Nackenhaare. Hausmusiker Chris Stevens kitzelt Rock, Funk, Blues und Country aus Roland- und



So kommt Energie ins Spiel

Damit die Maschine nach dem Klick auf den Startknopf ins Laufen kommt, braucht sie Energie. Geliefert wird sie von allen Tools, die potentielle in kinetische Energie verwandeln, sprich herunterfallen. Je höher Gewicht und Lage, desto mehr Energie wird beim Fall umgewandelt. Neben Bällen in verschiedenen Größen dienen auch Katze, Maus, Käfig, Eimer, Kerze und Dynamitstange als Lieferanten. Die Ausnahme bildet der Ballon: Unter Erdbedingungen schwebt er nach oben.

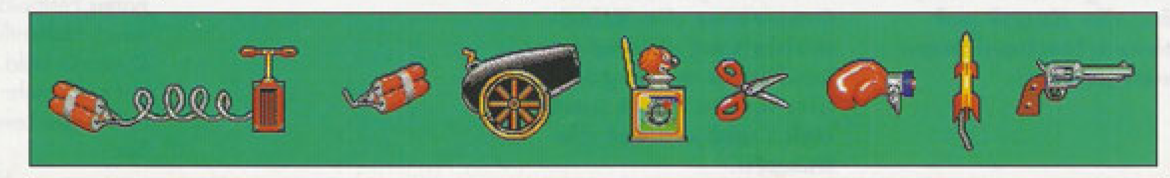


So bleibt die Energie im Spiel

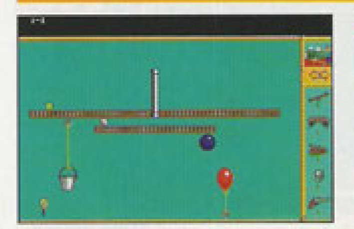
Um Energie und Kräfte von einem Werkzeug auf das andere zu übertragen, werden "Transporter" benötigt. Hier kommen Wippe, Seil und Rollen, Gummiband und Zahnrad zum Zug. Viele Tools setzen zusätzliche Energie frei, wenn sie getriggert werden, zum Beispiel Taschenlampe oder Mäusemotor. Andere wandeln sie um. So liefert die Solarzelle bei richtiger Beleuchtung Strom, den der Ventilator benötigt, um die Maus wegzublasen.

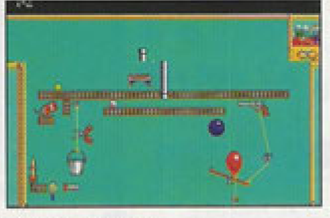
Destruktive Energie

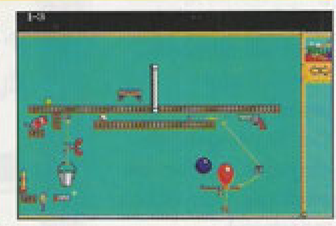
Manchmal muß auch was kaputtgehen. Bevorzugte Opfer sind Goldfischglas und Ballon. Die Incredible Machine stellt dem potentiellen Bösewicht bereitwillig eine Reihe von zweckreichen Mitteln. Allein der Ballon kann auf ein halbes Dutzend Arten zum Platzen gebracht werden. Kanone und Pistolen verschießen dicke Kaliber und Dynamitstangen zerbröseln Gemäuer und erzeugen Druckwellen.

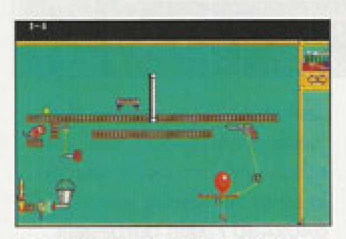


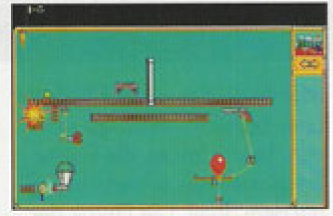
Mit Tennisbällen und Pistolen

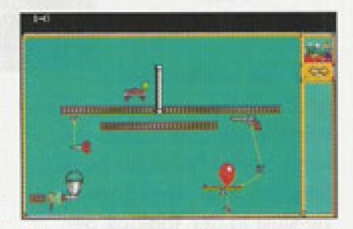

Die Aufgabe: Der Tennisball soll übers Netz.


Die Lösung.

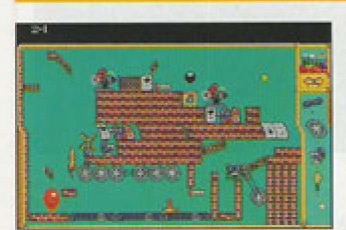

Die Kugel fällt auf die Wippe und löst einen Schuß.

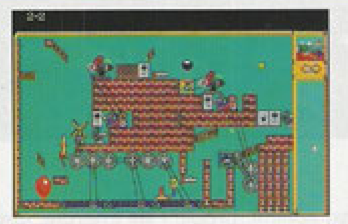

Baseball wird getroffen und fällt auf Schere, Schere schneidet Eimer los, Eimer fällt auf die Taschenlampe, die zündet mit Brennglas die Rakete.

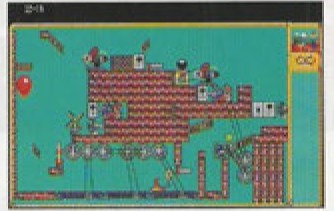

Die Rakete startet und zündet im Vorbeifliegen das Dynamit.

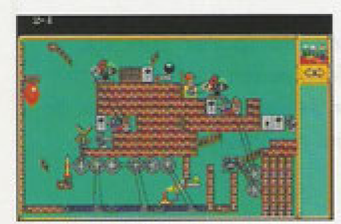

Tennisball wird von Druckwelle auf Trampolin geschleudert und hüpft übers Netz.

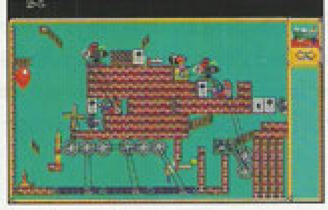
Die Ballon-Raketen-Nummer

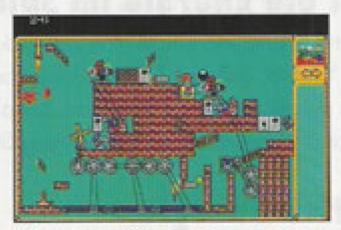

Die Aufgabe: Der Ballon soll zerplatzen.


Die Lösung.


Tennisball knipst im Fall Ventilator an, wird nach links geblasen und aktiviert Mäusemotor.


Tennisball schaltet untere Taschenlampe an. Mäusemotor hat inzwischen Clown aus Kiste geschleudert, der die Kugel auf obere Taschenlampe katapultiert.


Untere Taschenlampe hat mit Brennglas Kerze entzündet, obere Taschenlampe treibt mit Solarpaneel und Generator die Windmühle und so das Laufband an. Ergebnis: Kerze fährt nach links und startet die Rakete.


Rakete fliegt hoch und zerstört den Ballon.

Soundblasterkarte. Besonders hörenswert: Die starken Mundharmonika-Einlagen. Angesichts des schwachen FM-Chips des Soundblasters eine kleine Meisterleistung. Nebenbei läßt er Dynamit und Kanonen krachen und Motoren knattern.

Der perfekte Physikbaukasten

Die Incredible Machine gehört einfach in jeden anständigen Werkzeugkasten und Physiklehrplan, nicht nur der originellen Idee wegen. Dank 20 Tutorial-Levels fällt der Einstieg kinderleicht. Zählt in den Anfängerpuzzles allein die richtige Kombination der Werkzeuge, so kommt später auch Timing ins Spiel. Durchschneidet die Schere nicht im rechten Augenblick das Seil, an dem der Eimer befestigt ist, hat das fatale Folgen. Die Pistolenkugel landet im Goldfisch statt in der Blechwand. Trotz steigender Knobelrate erweist sich Dynamix' Neuling als erstaunlich flexibel. Meistens gibt es mehrere Lösungen pro Rätsel. Mit dem genialen Freeform-Modus erwirbt man praktisch ein zusätzliches Programm. Der riesige Baukasten lädt zu stundenlangen Bastelsessions ein - Austoben dringend empfohlen. Hier liegt aber auch einer der wenigen Kritikpunkte. Der eifrige Erfinder kann zwar phantastische Maschinen bauen, aber wieso beim heiligen Zahnrad kann man keine eigenen Levels austüfteln und mit Freunden tauschen?
Abgesehen von diesem Manko ist die Incredible Machine ein klarer Favorit und Trendsetter des Denkspielrennens 93. Zwar kann sie nicht am Lemmings-Thron rütteln, aber dank kurzweiliger und herausfordernder Levels sind typische Suchterscheinungen ("nur ein Puzzle noch...") und krampfhaftes Festbeißen vorprogrammiert. Hoffentlich schiebt Dynamix bald eine Data-Disk mit noch mehr Werkzeugen und einem Leveleditor hinterher.

Martin Remmel ■



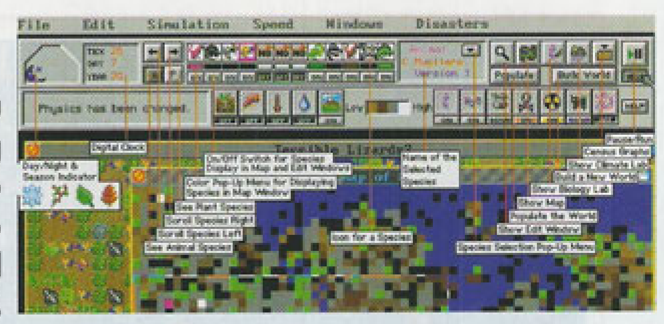
Der Freeform-Mode

Obwohl in der Anleitung ganz nebensächlich erwähnt, entpuppt sich der Freeform-Modus als eines der vielseitigsten Softwarespielzeuge schlechthin. Selbst die Toys von Maxis könnten sich hier noch eine Scheibe abschneiden.
Während man sich bei den Puzzles mit einer begrenzten Anzahl von Werkzeugen und vorgegebenen Aufgaben begnügen muß, werden hier alle Register gezogen. Dynamix liefert zur Inspiration gleich drei Maschinen mit. Mit einer handvoll Tools hat man schnell die erste Eigenkreation geschaffen. Ob domino-ähnliche Kettenreaktion oder Wettrennen zwischen Stahlkugel und Tennisball - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Witzige Minifilme lassen sich genauso leicht erstellen wie Verfolgungsjagden von Katz und Maus. Die Laufzeit der Maschine hängt ebenfalls allein von der Kreativität des Bastlers ab. Vom Drei-Sekunden-Feuerwerk bis zum ewig ratternden Perpetuum Mobile ist alles möglich. Wer ausgiebig mit Schwerkraft und Luftdruck experimentiert, entlockt vielen Werkzeugen ungeahnte Eigenschaften. Bei schwachem Druck schweben Ballons schwerelos im Raum. Wird der Regler ganz nach rechts geschoben, verflüssigt sich die Luft und selbst die Bowlingkugel steigt nach oben.



SimLife

Simulationsfreaks, denen SimCity zu leicht, SimEarth nicht komplex genug und SimAnt zu unrealistisch war, kommen jetzt mit SimLife voll auf ihre Kosten: Im neuesten Maxis-Produkt wird nichts Geringeres als das Leben simuliert.



Wie das Leben so spielt

Bereits beim Öffnen der Verpackung kann man erahnen, wie komplex das Leben wohl sein mag: Ca. 300 Seiten Handbücher sollten bewältigt werden, um die unglaubliche Vielfalt des Programms kennenzulernen - zuzüglich einiger Textdateien, die auf der Festplatte zu finden sind. SimLife simuliert ein Ökosystem mit vielen Details, wie Flora, Fauna, Klima, Landschaft und allen Wechselwirkungen, die dazwischen bestehen können. Was sich aus diesem System im Laufe der Zeit entwickelt, liegt in der Hand des Spielers, der fast alles nach seinen Wünschen beeinflussen kann.



Knöpfe, Schalter, Regler, Menüs, Fenster, überlappend, nebeneinander, Zurechtfinden dauert.

Genesis

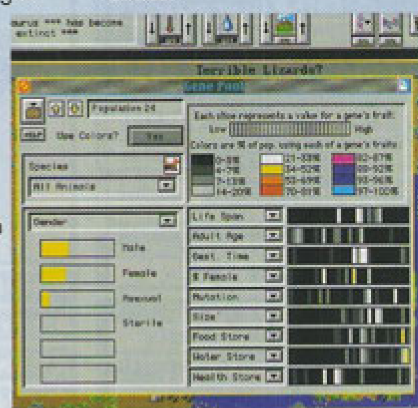
Zu allererst muß man sich eine Welt erschaffen, in die später die Pflanzen und Tiere gesetzt werden können. Größe, Klima und Aussehen dieser Welt können bestimmt werden, und schon erwacht der Wunsch nach einem schnelleren Rechner. Schon das Entwerfen einer mittelgroßen Welt benötigt einige Minuten, ein repräsentativer Vorgeschmack auf das weitere Spiel. Der zweite Schritt ist das Bevölkern der Welt mit Pflanzen. Während auf den anfangs noch kargen Böden bei unfreundlichen Klimaverhältnissen nur einzelne Gräser und Büsche wachsen, können zu einem späteren Zeitpunkt ganze Wälder entstehen. Eine Vielzahl vorgefertigter Pflanzen steht zur Verfügung, die auf unterschiedlichste Art und Weise angepflanzt werden können. Wem diese nicht ausreichen oder wer seine Fähigkeiten bei der Erschaffung neuen Lebens ausprobieren möchte, kann jederzeit neue Gattungen entstehen lassen. Ob bestehende Pflanzen nur verbessert oder angepaßt werden, oder neue Pflanzen völlig aus der Phantasie entstehen, stets stehen eine Unmenge Möglichkeiten zur Verfügung, das Erbmaterial den eigenen Wünschen anzupassen. Doch nicht nur ganze Gattungen können verändert werden, sogar einzelne Exemplare kann man unterschiedlich gestalten. Aus einem von weit über 1.000 Grundtypen kann man hier auswählen, um die Pflanze einer bestimmten ökologischen Nische anzupassen, mit 15 weiteren Reglern können die Pflanzen weiter spezialisiert werden. Die Erschaffung der Tierwelt erfolgt auf ähnliche Art und Weise: Eine Spezies wird neu erschaffen oder eine bestehende den örtlichen Gegebenheiten angepaßt und allein oder als Rudel in das Leben entsandt. Allerdings wird hier aus über 2.000 Grundtypen ausgewählt, die Verhaltens- und Lebensweisen werden mit ca. 30 Reglern beeinflußt.

Evolutionstheorie

Nun beginnt die langwierigste Phase, in der das Ökosystem am Leben erhalten werden muß. Ein gnadenloser Verdrängungswettbewerb entsteht, ein Fressen und Gefressen werden, nur der Stärkste gewinnt. Doch gerade eine besonders vielseitige und angepaßte Gattung macht dem Hobbygott das Leben schwer, da sie sich mit der Zeit selbst das Essen wegißt und sich ausrottet. Das Ziel ist also, eine möglichst große Vielfalt an Arten zu schaffen, die sich durch die Evolution ständig selbst verbessert, andere ausrottet und das Entstehen neuer Arten zuläßt - Charles Darwin hätte seine Freude daran. Dies ist allerdings auch schon das einzige Ziel, das SimLife dem Spieler steckt. Obwohl bei Spielbeginn aus mehreren Spielarten ausgewählt werden kann (z. B. Wüste zu Wald oder Vegetarierwelt), lautet die Aufgabe immer: "Schaffe eine Welt mit einem stabilen dynamischen Gleichgewicht".

Gigantismus

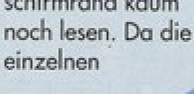
Überraschenderweise belegt SimLife lediglich zwei Megabyte Hauptspeicher und vier Megabyte auf der Festplatte, weitaus weniger komplexe Programme sollten sich hieran ein Beispiel nehmen. Doch zu früh gefreut - der riesige Verzeichnisbaum, den das Installationsprogramm anlegt, ist ein Hinweis darauf: Dateien, in denen große Welten mit vielen Lebewesen abgespeichert sind, können sich ohne weiteres auf 15 MB aufblähen, das optionale Logbuch schluckt weitere MBs. Es werden derart viele Daten gesammelt, daß ein einmaliges Berechnen sämtlicher Abhängigkeiten auch auf einem Rechner mit 50 MHz über zehn Minuten dauern kann, trotz des verwendeten 386er-Codes.



Uh-Aaaah!

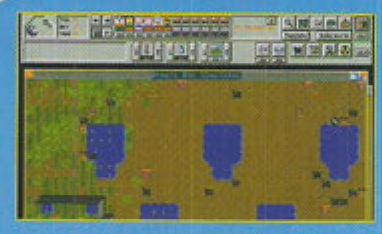
Einen Großteil an dem geringen Speicherbedarf des Programms tragen die klanglichen Fähigkeiten von SimLife bei: Außer einem Uuuh!, einem Uh-Aaaah! und einigen weiteren nervenden Geräuschen ist nichts zu hören. Bei größeren Welten entwickelt sich dies zu einem eintönigen Stöhnen, daß sich aber glücklicherweise (teilweise) abschalten läßt. Außer dem Standard-VGA-Modus unterstützt SimLife auch noch die 800x600-Auflösung einiger weniger Super-VGAs, allerdings lassen sich dann die ohnehin kleinen Beschriftungen vieler Objekte am oberen Bildschirmrand kaum noch lesen. Da die einzelnen Lebewesen sich nur auf den Knoten eines groben Rasters befinden können, gibt es weder flüssig animierte Bewegungen noch realistische (unordentliche) Wälder. Die Tiere springen von Rasterpunkt zu Rasterpunkt und verdecken dabei die darunterliegenden Lebewesen vollständig, selbst wenn eine Mücke über einen Baum oder einen Wal fliegt. Bei dem ein Jahr älteren SimAnt, das große Ähnlichkeiten aufweist, wurde das ebenfalls vorhanden Raster durch eine weitaus bessere Grafik verborgen - SimLife ist in dieser Beziehung ein glatter Rückschritt.

Nach dem Schöpfungsakt können die Wesen mittels Icon-Editor in das Buch des Lebens geschrieben werden.



Kein Ziel vor Augen

Was Maxis bei der Grafik verbrochen hat, wird bei der Bedienung wieder wett gemacht. Die meisten Knöpfe und Schieberegler sind auch ohne Studium des Handbuchs und ohne exzellente Englischkenntnisse zu verstehen, für eine Vertiefung des Wissens steht immer eine gute OnLine-Hilfe zur Verfügung.

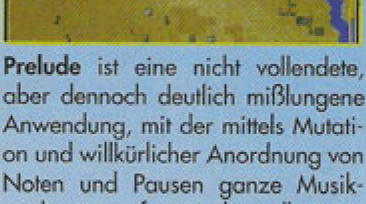


Brems Bizness Simulation bildet die ewige Jagd der arbeitenden Bevölkerungsschichten nach Geld nach. Doch die Geldscheine meiden die Arbeiter und wenden sich wie von selbst dem Big Business zu, das nichts anderes tut als auf die Dollars zu warten.



Economic Theorie 101 zeigt (stark vereinfacht) das dynamische Gleichgewicht einer Volkswirtschaft. Alles geht gut, bis auf einmal der Staat mit Steuereintreibern eingreift. Durch eigene Erweiterungen kann das System fast bis auf den aktuellen Stand der Volkswirtschaftslehre gebracht werden.





Prelude ist eine nicht vollendete, aber dennoch deutlich mißlungene Anwendung, mit der mittels Mutation und willkürlicher Anordnung von Noten und Pausen ganze Musikstücke entworfen werden sollen.

Beispiele

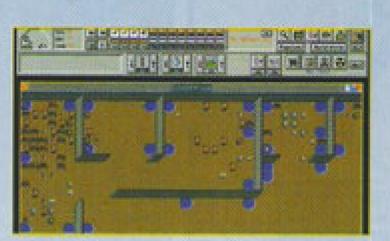
Daß mit SimLife nicht nur das Gleichgewicht eines Ökosystems nachzubilden ist, bezeugen die mitgelieferten Beispiel-"Anwendungen". Teils albern, teils unvollendet, laden sie zum Experimentieren ein:



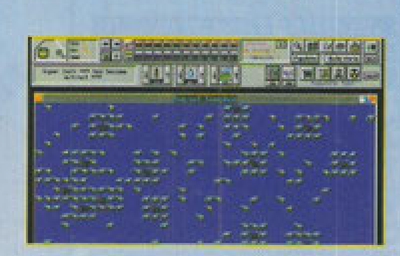
SalmonRun simuliert die Wanderung einiger Lachse in einem Flußlauf nicht mehr und nicht weniger.



SimCity Entree der Klassiker. Allerdings stark vereinfacht und mit einem völlig neuen Auftrag. Mit Hilfe von Monstern und Bauingenieuren soll diesmal eine ganze Stadt völlig zerstört werden.



SimOffice zeigt den Selbsterhaltungstrieb des Bürokratismus: Aus Schreibarbeit entsteht Schreibarbeit entsteht Schreibarbeit.



Social Leeches: Außerirdische landen auf einem Planeten um Wasser zu trinken. Doch sie versinken mitsamt ihrem Raumschiff im Meer, und fühlen sich dort dermaßen wohl, daß sie sich rasend schnell vermehren und auf einen Retter hoffen müssen, der die Überbevölkerung vermeidet.

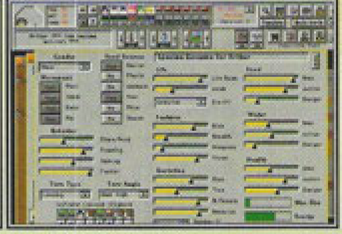
Die Menüs sind nie zu tief verschachtelt, und obwohl es unglaublich viele Möglichkeiten gibt, das Ökosystem zu beeinflussen und auszuwerten, fühlt man sich selten überfordert. Das wirklich gute englischsprachige Handbuch wird nur benötigt, um auch die weniger wichtigen und versteckt liegenden Details kennenzulernen. Die mitgelieferten Beispielwelten lassen nur erahnen, welche sinnvollen oder auch sinnlosen Sachen mit SimLife machbar sind. In punkto Geschwindigkeit und Grafik hätte man nach den aufwendigen Vorankündigungen mehr erwarten können vor allem aber auch vom Game selbst, das von den Programmierern scheinbar vergessen worden ist, SimLife ist nur ein aufwendiger und wirklich guter Rahmen. Während man in SimCity eine Metropole aufbaute oder in SimAnt ein Grundstück eroberte, hat man bei SimLife eigentlich kein Ziel vor Augen. Simulationssüchtige, die bereits an der puren Simulation und am Experimentieren Gefallen finden, werden aber trotz allen Mankos von SimLife begeistert sein. Spielernaturen sei allerdings empfohlen, auf das nächste Maxis-Produkt zu warten: SimFarm.

Harald Wagner ■



SIMPARTY







Daß SimLife mehr als nur ein Spiel ist, soll hier mit einem kleinen Projekt gezeigt werden. Es ist nur als Ermunterung zu eigenen Kreationen gedacht und selbstverständlich noch stark ausbaufähig. Wäre es nicht wunderbar, wenn der Ablauf und der Erfolg von Parties vorhersehbar und vielleicht sogar steuerbar wäre? Mit dem hier vorgestellten Partysimulator kann dem Phänomen Party auf den Grund gegangen werden: Er erklärt, warum Partys immer in der Küche oder im Bad enden, wo die vielen unbekannten Leute herkommen und warum diese stets am längsten bleiben - sofern genug zu essen da ist. Um ein möglichst realistisches Abbild zu erstellen, sind folgende Menüeinstellungen von großer Wichtigkeit: Simulation-Technical-Auto Speciate und Change Physics: Lifespan long und Mutation Rate High. Zuerst benötigt man natürlich einen Raum, in dem die Party stattfinden kann. Dazu erschafft man sich mit "Build World" eine möglichst langweilige kleine Welt ohne Gewässer und Berge, auf der mit den Hindernissen die Wände der Räumlichkeiten gezogen werden. Um diesen ein besseres Aussehen zu geben, kann man durch Eintippen von "WALL" die Steinhaufen durch Mauern ersetzen. Küche, Bad und Bar werden durch Wasserstellen simuliert. Wie die Erfahrung zeigt, haben die Gäste einen um so größeren Hunger, je weniger Eßbares vorhanden ist. Also muß als nächstes ein kaltes Buffet entworfen werden: Ein Lebewesen vom Typ Plant, deren wichtigste Eigenschaften den Bildschirmfotos zu entnehmen sind. Klimaspezifische Daten wie zum Beispiel die Sprießtemperatur sind dabei den jeweiligen Klimabedingungen anzupassen. Obwohl das Erstellen einer Speise viel Arbeit macht, sollten mindestens sieben bis acht verschiedene Arten entworfen werden, um die Gäste bei Laune zu halten. Zu guter letzt benötigt eine gelungene Party natürlich auch einige Gäste, das Finden der richtigen Parameter-Einstellungen stellt den schwierigsten Teil des Party- Simulators dar. Einige Eigenschaften sind wieder den Photos zu entnehmen, andere, wie Vorlieben und Abneigungen, sind von den Personen zu übertragen, die hier simuliert werden sollen. Die passenden Werte für Features, Health und Ähnliches lassen sich nur durch Experimentieren finden. Wie auch bei den Pflanzen sollten lieber mehr Gäste als weniger entworfen und eingeladen werden, da kleine Parties zu schnell versanden. Nachdem all diese Vorbereitungen abgeschlossen und Speisen und Gäste gut verteilt worden sind, kann die Party endlich steigen: Die Pause-Taste wird gelöst! Für einen kurzen Augenblick kann man sich nun zurücklehnen und den Ablauf der Party beobachten: Einige Gäste werden ausgegrenzt, andere erfolgen sich durch die Räumlichkeiten um danach diskret zu verschwinden, wieder andere sind nicht vom Essen abzuhalten. Als guter Gastgeber hat man aber alle Hände voll zu tun, um immer ein ausreichendes Angebot an Speisen und Getränken anbieten zu können - auch in SimLife ist die Party in erster Linie für die Gäste interessant. Zu fortgeschrittener Stunde wird die Party etwas ruhiger, da die besten Freunde schon gegangen sind, die Tische und Gäste sich im Bad oder in der Küche versammelt haben und fast nur noch professionelle Partygäste da sind, die man nicht einmal eingeladen hat. Besonders hartnäckig war ein rothaariger junger Mann den ich Arthur nannte, welcher sich schließlich allein auf der Party befand und noch lange feierte. Selbstverständlich zeigt dieser Ansatz nur einen geringen Teil der Möglichkeiten von SimParty. Die Faszination eines Videorekorders oder Papas Playboy-Sammlung können ohne weiteres noch hinzugefügt werden - der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.







Battle Chess 4000

Schach animiert!

Als PC-Spiele noch zu den seltenen Neuerscheinungen auf dem Spielemarkt gehörten, brachte Electronic Arts eine Schachsimulation heraus, die jedermann faszinierte. Das Konzept von den "lebendigen Schachfiguren" mußte lange Zeit ruhen. Jetzt geht "Battle Chess" in die nächste Kampfrunde - und nicht nur der um die Zahl "4000" erweiterte Titel deutet an, daß Battle Chess 4000 eine völlige Neuentwicklung der Spielidee ist.

Einzigartige Animationssequenzen und die Spielstärke eines modernen Schachprogramms - ist das unter einen Hut zu bringen? 'Mit Leichtigkeit' möchte man sagen, wenn man das Ergebnis von Chris Morgans langer Programmierarbeit vor Augen hat: Battle Chess 4000 ist bereits der dritte Teil einer Reihe von vollanimierten Schachprogrammen, die Electronic Arts für den PC herausbrachte. Verdruß für die Einen, Genuß für die Anderen. Die Anforderungen an die Systemhardware sind nicht schlecht: Ein flotter 386er mit mindestens 2MByte RAM und einer VESA-Kompatiblen SuperVGA-Karte sollten schon vorhanden sein, um in den Genuß des multimedialen Spektakels zu kommen. Hat man die Installation der acht Disketten erst hinter sich gebracht, und auch das System optimal angepaßt (EMM386 und ein VESA-Treiber sollten in der AUTOEXEC.BAT stehen, aber trotzdem müssen 600 KByte frei sein), wird man für die Mühe reich belohnt: In einer Auflösung von 640 mal 400 Punkten in 256 Farben bietet sich dem Spieler der Anblick der bisher ungewöhnlichsten Interpretation des Königsspiels. Der König und seine Gemahlin sind noch gut als solche zu erkennen, die Bauernreihen dagegen machten zwei Sätzen von comicartigen Würmern mit weit aufgerissenen Augen Platz. Dort wo der Schachspieler die vier Türme vermutet, stehen zunächst noch undefinierbare Metallklötze, die sich im weiteren Verlauf als Transformer-Roboter herausstellen. Auf den Positionen der Springer befinden sich jetzt außerdem vier Weltraumpiloten mit Laserpistole, und die Läufer wurden durch vier - ebenfalls futuristisch ausgestattete - "Wissenschaftler" ersetzt.

Animationssequenzen

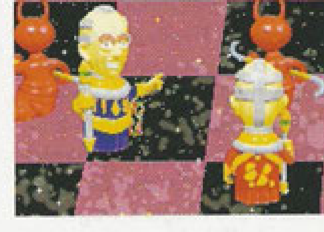
Der Unterschied zu Programmen wie Grandmaster, Sargon Chess usw. besteht in der besonders witzigen Darstellung der Figuren, und in ihrer Art, einander vom Brett zu werfen. Für jede denkbare Kombination von Würfen (insgesamt 36, denn jeder der sechs verschiedenen Charaktere kann jeden





Das Lichtschwertduell der beiden "Springer" hat echte Filmqualitäten. Irre komisch, wenn plötzlich die Batterien aus dem Teil fallen...

anderen schlagen) entwarf Chris Morgan eine animierte Grafiksequenz, die das Ableben der jeweils geworfenen Figur illustriert. Allesamt haben sie Zeichentrickqualität, durch die Reihe sind alle total witzig und die meisten haben eine stolze Länge von weit über zehn Sekunden. Einige Beispiele: Treffen zwei Springer (Weltraum-Soldaten) aufeinander, dann stecken beide ihre Laserpistolen weg, und liefern dem Spieler ein kinoreifes Lichtschwert-Duell, bis der eine dem anderen sein Lichtschwert aus der Hand schlägt. Gerade als der vermeintlich Überlegene zum Gnadenstoß ausholen will, gibt sein Schwert den Geist auf. Der andere zögert nicht lange, greift zur Laserpistole und schießt dem verdutzten Verteidiger ein dickes Loch in den Bauch. Auch das witzige Ritterduell aus "Ritter der Kokosnuß" ist in der neuen Battle Chess-Version wieder zu finden - erinnern Sie sich? An grafischen Gags mangelt es dem Programm also nicht, aber was ist mit dem Sound?



Der "Bauer-Wurm" winselt um Gnade, doch das Ego des Zauberers ist zu teuflisch.

Bei den meisten Schachprogrammen wird auf diesen Aspekt - zurecht - kein sonderlich großer Wert gelegt. Battle Chess 4000 kann aber auch hier durch zahlreiche Gags und digitalisierte Sprache überzeugen. Eine Soundkarte ist dabei allerdings die Grundvoraussetzung für die Soundbegleitung.

Auch für Profis ein echtes Schachprogramm?

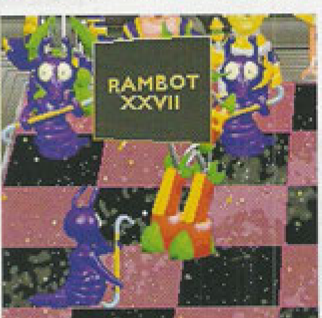
Battle Chess 4000 besteht nicht nur aus schönen Grafiken und gutem Sound - auch für ernsthafte Schachspieler kann das Programm durchaus interessant sein. Als erstes fällt dabei die Eröffnungsbibliothek auf, die es mit 300.000 gespeicherten Zügen auf einen stolzen Umfang von 150 KBytes bringt. Neben dieser Haupt-Eröffnungsbibliothek, verfügt Battle Chess noch über drei weitere Bibliotheken. Bemerkenswert ist auch die Größe der verwalteten Hash-Tabellen: Battle Chess wurde so programmiert, daß es auch große Mengen von Speicher effizient



für seine eigene Spielstärke ausnutzt. Bei einem Rechner mit acht MByte Speicher beispielsweise, werden ganze vier MByte für Hash-Tables belegt. Absolute Schach-Cracks möchten jetzt natürlich auch eine ELO-Rate hören (eine Art taktischer Intelligenzquotient, auf dessen Skala der Weltmeister Kasparov mit 2750 Punkten zu finden ist): Bei zweiminütiger Bedenkzeit für jeden Zug erreicht Battle Chess eine Punktzahl von ungefähr 2000. Einige Statistikfunktionen und auch ein Hilfesystem, das über mehr Optionen verfügt als einfach nur "Hint", wären natürlich noch wünschenswert gewesen, denn so kommt das Programm an Schachprogramme mit Luxus-Austattung, wie etwa den Chessmaster 3000, in dieser Hinsicht nicht heran. Dafür entschädigt eine "Modem"-Option den Linking-Freund für diese Mängel: Sowohl das Duell über ein serielles Kabel als auch über ein Modem werden dabei ermöglicht. Wer sich selbst als Profi bezeichnet, wird an Battle Chess 4000 wahrscheinlich







Der "Transformer-Turm" schmeißt sein Heimkino aus der Brust und präsentiert dem verblüfften "Wurmbauern" Rambot 26, lebensecht...

vieles auszusetzen haben, von den erwähnten Mängeln in der Ausstattung bis zur Spielstärke, die einem "seriösen" Schachspieler eigentlich nie hoch genug sein kann. Für Einsteiger und Fortgeschrittene ist Battle Chess aber eine überaus witzige und unterhaltsame Möglichkeit, ihrem Hobby nachzugehen. Wer schon lange nicht mehr so richtig gelacht hat, sollte bei diesem Programm zugreifen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 13MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay

MUSTER von
Electronic Arts



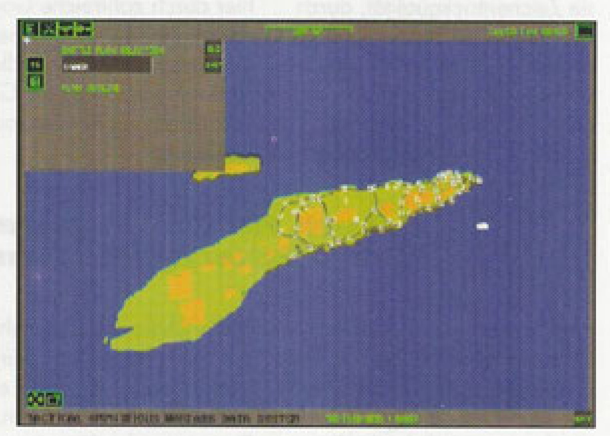
Hin und wieder scheint es in der Softwareindustrie Zeitpunkte zu geben, in denen die Zeit für bestimmte Produktionen "reif" zu sein scheint. Sehr ähnliche Geisterhausvarianten werden von verschiedenen Unternehmen fast gleichzeitig vorgestellt, Wing Commander-Verschnitte überfluteten den Markt, nun scheint die Zeit reif zu sein für die Simulation bisher vernachlässigter Flugzeuge: Den Senkrechtstartern. Fast gleichzeitig mit dem Harrier Jump Jet von Microprose veröffentlicht Domark seine Version dieses Themas: AV-8B Harrier Assault.
Im indischen Ozean liegt Timor, eine seit 1975 von Indonesien besetzte Insel. Die indonesische Regierung beherrscht das Land mit aller Härte, und so kommt es eines Tages, wie es kommen muß: Die UNO beschließt, Timor zu befreien und die amerikanischen Marines müssen diese Aufgabe erledigen. Der Spieler übernimmt nun die Aufgaben des kommandierenden Offiziers der Marinetruppen und hat die Einsätze seiner Soldaten und Waffensysteme so weit als möglich zu planen. Mit Hilfe des vielseitigen See-Lande-Datensystems TAWADS lassen sich unter anderem die Flüge der Harrier-Jets planen, neu erkundete Landstriche kartographieren, lasergesteuerte Bomben programmieren und vieles mehr. Die Befreiung Timors kann natürlich auf viele unterschiedliche Weisen geschehen, der mitgelieferte Einsatzplan ist nur für Nichtstrategen gedacht, die den Flugsimulator des Fliegens wegen angeschafft haben.

Konsequente Simulation

Denn nebenbei enthält AV-8B auch noch einen Flugsimulator (eigentlich sogar zwei), damit man die vorher geplanten Einsätze auch selber fliegen kann. Nach der Bewaffnung der Maschine (es stehen nur Raketen und Bomben zur Auswahl, jeweils gelenkt und ungelenkt) geht es auf das Flugdeck des Flugzeugträgers, wo man gleich mit den Eigenheiten eines Senkrechtstarters bekannt gemacht wird - man fällt öfters ins Wasser. Nach dem gelungenen Start fliegt man nun über die kleine Insel, die mit ziemlich vielen Details dargestellt wird. Harrier Assault erhebt den Anspruch, eine sehr realistische Simulation zu sein. Es werden also stundenlange, ereignislose Flüge ebenso simuliert, wie feige Feinde, die nicht bereitwillig vor das MG fliegen, um sich abschießen zu lassen. Anfangs können fast nur Erkundungsflüge geflogen werden, erst später werden die









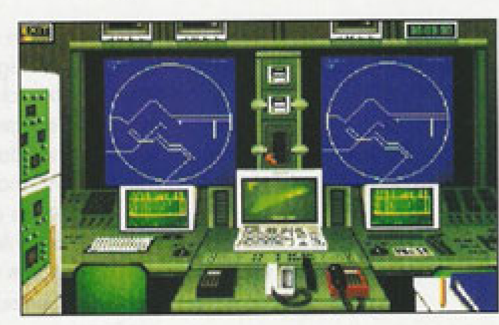


AV-8B Harrier

Senkrecht-starter 2

Das Domark-Produkt ist mehr als nur ein Flugsimulator: Zusätzlich gibt es den Einsatzplaner TAWADS, mit dessen Hilfe das feindliche Hinterland erkundet und die Zerstörung der Bodenziele geplant wird.





hier ausgemachten Ziele mit Unterstützung der Kriegsschiffe, Bodentruppen und weiterer Flugzeuge bekämpft, spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte man sich mit den Funktionen des TAWADS vertraut gemacht haben. Die Kämpfe gestalten sich angenehm schwierig, auch wenn man die Maschine beherrscht sind die Gegner nicht leicht auszutricksen. Immer wieder gelingt es ihnen, den Piloten tief im feindlichen Hinterland von seinen Kameraden zu trennen.

Stillgelegte Rechnerfunktionen

AV-8B ist stark auf Geschwindigkeit optimiert, was bereits mit 25 MHz ungewöhnlich sanfte Bewegungen möglich macht. Erreicht wird dies durch einen speziellen 386er-Code, direkte Adressierung der mindestens 2 MB Speicher und durch eine fast vollständige Stillegung der BIOS- und DOS-Funktionen, was allerdings unter anderem dazu führt, daß die deutsche Tastaturbelegung und spezielle Mausfunktionen nicht mehr verfügbar sind. Auch auf die grafische Darstellung hatte die Forderung nach hoher Geschwindigkeit einen eher negativen Einfluß. Sie ist zwar keineswegs schlechter als die gewohnten Vektormodelle, an den Harrier Jump Jet oder den F-15 Strike Eagle kommt sie jedoch bei weitem nicht heran. Der TAWADS-Bildschirm glänzt mit seinen 16 Farben auch nicht besonders, aber hier zählt wohl vor allem die Funktionalität. Der Sound ist selbst für Flugsimulatoren ziemlich phantasielos umgesetzt worden, den Spielerohren werden ein Grundrauschen und einige sanfte Knallgeräusche geboten.

Angenehm schwierig

Das Flugzeug und das TAWADS wird mit Maus, Tastatur, Joystick oder Thrustmaster gesteuert, wobei nur die letzten beiden das wirklich gute Fluggefühl der Maschine an den Spieler vermitteln können. Die Steuerung mit der Maus ist sehr gewöhnungsbedürftig und etwas zu sensibel, und mit der Tastatur geht natürlich jede Flugillusion verloren. Natürlich bleibt auch Joystickbenutzern die Tastatur nicht erspart, man sollte sich noch vor dem Spielstart auf die Suche nach den Satzzeichen auf einer amerikanischen Tastatur begeben. AV-8B fliegt sich außergewöhnlich angenehm - die hohe Schule des Fliegens mit verstellbaren Triebwerksauslässen wurde auf einen moderaten Schwierigkeitsgrad reduziert. Nach einer längeren Einarbeitungsphase läßt sich sogar das etwas spröde TAWADS gut bedienen, das sehr gute deutsche Handbuch erklärt auf knapp 100 Seiten die wichtigsten Details. Wer um diesen Aufwand herumkommen möchte, kann sich zwar jederzeit in den flugzeugträgereigenen Flugsimulator begeben oder eine Patrouille fliegen, anspruchsvolle Aufgaben finden sich aber leider erst in weit fortgeschritteneren Stadien der TAWADS-Planung. Besondere taktische Fähigkeiten werden hier nicht verlangt, es gibt nichts, was ein starrer Handlungsablauf nicht auch bieten könnte, so daß diese prinzipiell lobenswerte Zugabe die Spielfreude eher behindert als erweitert.
Trotzdem kann AV-8B Harrier Assault gut mit anderen Simulatoren mithalten, sogar mit seinem direkten Konkurrenten Jump Jet. Was dieser an Grafik voraus hat, kann das Domark-Produkt mit Geschwindigkeit und Flugverhalten fast wieder einholen. Wer nicht mindestens einen 33 MHz 486er sein Eigen nennt, ist mit AV-8B Harrier Assault hervorragend bedient; ab dieser Rechnerklasse werden aber andere (aufwendigere) Flugsimulatoren für den Hobbyflieger interessanter.

Harald Wagner ■





Star Legions

Sci-Fi-Invasion

Mit dem Fantasy-Belagerungsspiel "Siege" hat die kalifornische Firma Mindcraft vor kurzer Zeit einen echten Hit auf den Markt für Stratategiespiele geworfen. Wir Hobby-Strategen erwarten auch bei der Science-Fiction-Schlacht von "Star Legions" harte Gefechte.

Zu Beginn finden Sie sich als neuer Commander in der ruhmreichen Raumflotte des noch ruhmreicheren "Krellanischen Imperiums" wieder. Dessen blutrünstiger Imperator ist der Meinung, die "United Galactic Alliance" auslöschen zu müssen, denn diese Allianz vertritt widerliche Dinge wie Freiheit und Demokratie. Alles klar? Natürlich, denn wir alle haben Star Wars gesehen.
Allerdings geht es bei "Star Legions" nur um die Invasion abtrünniger Planeten. Die Planeten sind je nach Zivilisationslevel unterschiedlich schwierig zu erobern, dementsprechend unterschiedlich ist auch die Zeitvorgabe: Von 15 min. bis zu mehreren Stunden, wobei eine Sekunde realer Zeit einer Minute Spielzeit entspricht. Die Zeit ist recht wichtig, denn "Star Legions" ist ein "real-time"-Spiel , d. h. alle Aktionen finden gleichzeitig statt, und es kann jederzeit vom Spieler eingegriffen werden. Die Invasion selbst findet dann aus Raumschiffen im Orbit statt, wobei in den verschiedenen Landungszonen zuerst Shocktroopers abgesetzt werden, die dann für die schwereren Truppen Brückenköpfe aufbauen usw.

Fachleute am Werk

Das ganze Spiel entbehrt nicht einer gewissen "Realitätsnähe", soweit man davon bei Science-Fiction-Spielen sprechen kann, aber das ist bei diesen Programmierern ja auch zu erwarten: Zwei haben lange Jahre am Space-Shuttle-Programm mitgearbeitetet und ein Dritter hat Software für Cruise Missiles geschrieben. Auch die Programmierung ist recht solide, denn die grafische Benutzeroberfläche, die ausschließlich mit der Maus bedient wird, ist ganz gut gelungen und die Grafiken selbst sind für ein Strategiespiel in Ordnung. Obwohl sehr viele Einheiten zur Verfügung stehen, kommt man kaum durcheinander, denn da sie ziemlich viel Eigeninitiative entwickeln, machen sie irgendwie schon immer das Richtige und man muß nur selten die globalen Befehle durch spezielle Angaben für einzelne Einheiten ergänzen.

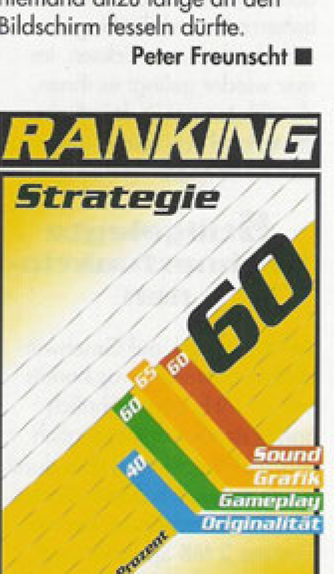
Der "dumme" Computer

Die Intelligenz des Computers als einzig möglicher Gegner ist leider sehr begrenzt, und so wird die Schwierigkeit eines Invasionsauftrages bei "Star Legions" hauptsächlich durch Masse und Qualität der verteidigenden Truppen begrenzt. Das stört zuerst nicht allzusehr, da man hinreichend mit den verschiedenen Features des Spiels beschäftigt ist, führt bei längerer Spieldauer jedoch zu einer gewissen Eintönigkeit. Die wird zuerst noch durch verschiedene Beförderungen und Orden gelindert, aber auch das nutzt sich ab. Bleibt abschließend zu sagen, daß "Star Legions" ein ganz nettes Strategiespiel ist, das jedoch niemand allzu lange an den Bildschirm fesseln dürfte.

Peter Freunscht ■





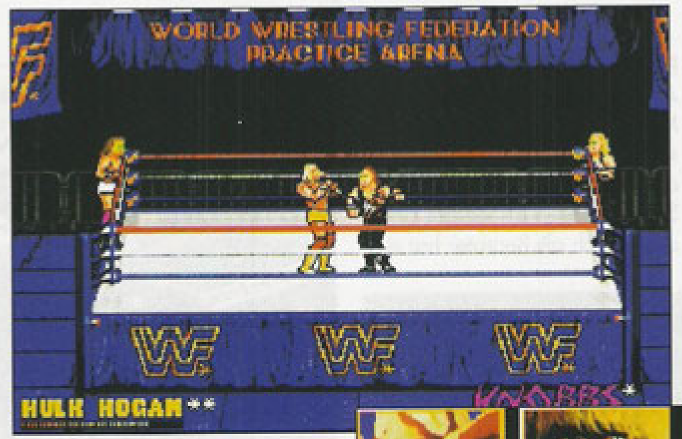


Wer schon einmal davon träumte, in die Rolle eines der bestverdienenden Schwachköpfe der USA zu schlüpfen, dem bietet sich jetzt zum erneuten Mal die Gelegenheit dazu: Die "European Rampage Tour" ist bereits das zweite Catch'em up, das Ocean unter Lizenz der "World Wrestling Federation" auf den Markt bringt. Besonders viel an Vorabinformation bietet das viersprachige Handbuch nicht, und auch das Spiel wirkt auf den ersten Blick ziemlich schmucklos. Kein animiertes Intro und kein Austauschen von starken Sprüchen vor den einzelnen Wettkämpfen (was ja eigentlich das Witzigste an der WWF-Fernsehserie ist) sorgen für Vorfreude. Gekämpft wird stets im Team aus zwei Catchern, von denen einer im Ring steht, während der andere außerhalb wartet. Wenn die Energie des aktiven Catchers zu sehr gesunken ist, kann der Spieler jederzeit auf den ausgeruhten Teamkollegen zurückgreifen.

WWF - European Rampage Tour

Hau´ drauf

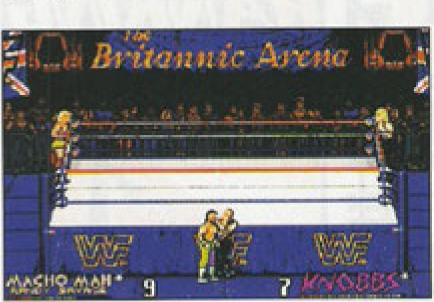
Vom Computerwürstchen zum muskelbepackten Superstar - na, wär das nichts? Unter Lizenz der World Wrestling Federation macht Ocean das jetzt auch für PC-Benutzer möglich.

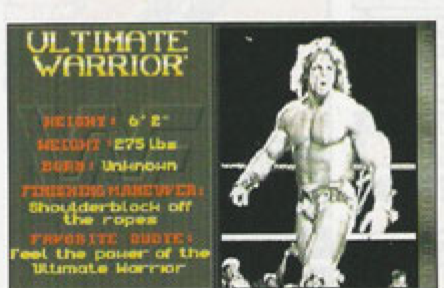


Wem´s gefällt...

Die 25 verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten umfassen alles, was man auch aus den Fernsehshows kennt. Kommt man in die Nähe des Gegners, bewirkt ein einfacher Druck auf den Feuerknopf je nach Entfernung einen Fußtritt, einen Kinnhaken oder Ellenbogenschlag. Mehr als vier bis fünf Bewegungen braucht man im Grunde auch nicht zu beherrschen, um schon nach zwei bis drei Spielstunden alle neun Einzelkämpfe in Europa mühelos zu gewinnen. Besonders lange dürfte die Freude an dem Spiel also nicht währen - zumindest nicht im Ein-Spieler-Modus. Etwas fetziger gestaltet sich der Zwei-Spieler-Modus. Leider muß auch hier immer abwechselnd gekämpft werden, zum Glück erlaubt ein zusätzlicher Practice-Modus auch kleine Duelle gegeneinander. Spektakulär und schön bunt ist bei "European Rampage Tour" wieder einmal nur die Packung, aber nicht das Spiel. Die Sprites sind zu klein geraten, sie bewegen sich zu unnatürlich und zu langsam, und sind im großen und ganzen nur mittelmäßig animiert. Nicht viel anders verhält es sich mit dem Sound, der lediglich im Vorspann aus fetzigem Gedudel besteht und sich während der Kämpfe auf einige digitalisierte 'Uuuhs' und 'Aaahs' beschränkt. Zum Kauf der PC-Version können wir also nur absoluten Wrestling-Fans raten, und selbst die sollten sich im klaren darüber sein, daß sie das Spiel nach zwei bis drei Nachmittagen restlos ausgereizt haben.

Thomas Borovskis ■









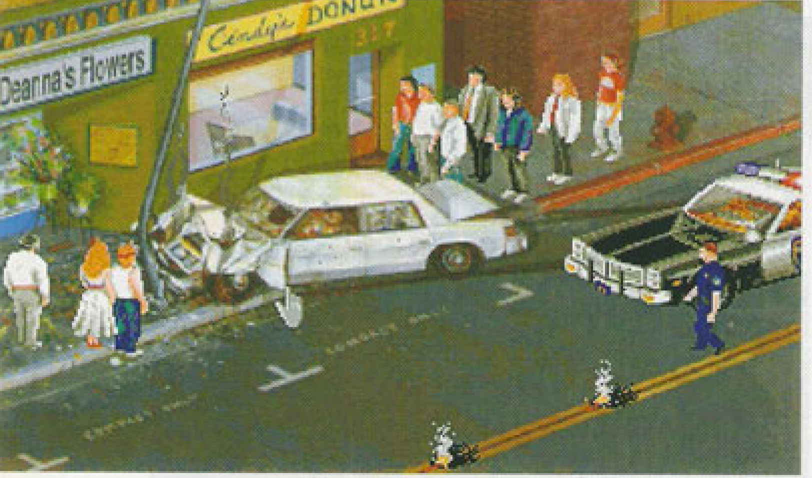


Police Quest 1 (VGA)

Einsatz in Lytton

Die Verjüngungskuren bei Sierra gehen weiter. Nach King´s Quest, Space Quest und Leisure Suit Larry hat es nun den guten alten Sonny Bonds aus Police Quest 1 erwischt, der sich jetzt mit stark verbesserter Optik und zeitgemäßer Benutzeroberfläche präsentiert.

Das Lifting hat sich ausgezahlt. Grafisch ist das Adventure auf dem neuesten Stand der Technik: Aus der klobigen EGA-Blockgrafik aus dem Jahre 1988 wurden farbenprächtige VGA-Bilder.



Auch die Begleitmusik - Soundkarte vorausgesetzt - kann sich durchaus hören lassen, so daß dieses Remake einen Vergleich mit den anderen Neuerscheinungen dieser Tage nicht zu scheuen braucht. An der Story selbst hat sich kaum etwas geändert - noch immer haben die Hüter des Gesetzes alle Hände voll zu tun. Vom einfachen Verkehrssünder, der einmal eine rote Ampel "übersieht", bis hin zu Rockern, die geplagten Café-Besitzern die Einfahrt mit ihren Harleys verstellen, ist alles vertreten, was das Polizistenleben abwechslungsreich macht. Bevor es allerdings losgeht, versammelt der Chef seine Cops zum Briefing, bei dem die Marschroute gegen das Verbrechen festgelegt wird. Bei seiner anschließenden Fahrt durch sein Revier erhält Sonny per Funk Anweisungen, die er nach Möglichkeit befolgen sollte. Sie sehen dabei das Stadtgebiet aus der Vogelperspektive, den Streifenwagen als kleines Quadrat. Auch als Beamter hat sich Sonny immer an die Verkehrsregeln zu halten, d. h. eine rote Ampel sollte unbedingt beachtet werden. Bei all den Codes und Fachbegriffen hilft eine Ausgabe der Polizisten-Fachzeitung. Darin findet sich alles Wissenswerte, um Verdächtige ordnungsgemäß zu verhaften oder um einen Tatort fachmännisch abzusichern. Ein nützlicher Stadtplan, sowie eine Kurzanleitung zum Pokerspiel sind ebenfalls enthalten.

Sierras Kriminalklassiker hat durch das Tuning noch mehr an Atmosphäre gewonnen.

Miami Vice für Feierabend-Cops

Zu Beginn werden Sie es hauptsächlich mit Routine-Fällen zu tun bekommen, später werden die Situationen zunehmend gefährlicher und kniffliger. Auf der Jagd nach Death Angel, dem allmächtigen Drogendealer der Stadt, lernen Sie so ganz nebenbei noch allerhand Details aus dem harten Alltag der amerikanischen Polizei kennen. Die Steuerung erfolgt dabei bequem über die Maus und eine Symbolleiste - bestens bekannt aus einer Vielzahl von Sierra-Spielen. Police Quest bietet eine solide Hintergrundstory, witzige Kommentare in bewährter Sierra-Manier und megabyte-weise hochwertige Grafiken und Soundeffekte. Die Animationen sind durch die Bank gut gelungen und vermitteln so einen Hauch Miami Vice-Feeling. Punktabzug kassiert das Spiel für die manchmal extrem langen Wartezeiten für neue Aufträge, die Sie nur durch nervtötendes Abfahren der Straßenzüge ausfüllen können. Ansonsten hat Police Quest alles, was ein zünftiges Adventure braucht. Die ersten Erfolgserlebnisse stellen sich sehr schnell ein, so daß vor allem Einsteiger damit bestens bedient sein dürften.



Petra Maueröder

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 8 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

MUSTER von
Bomico



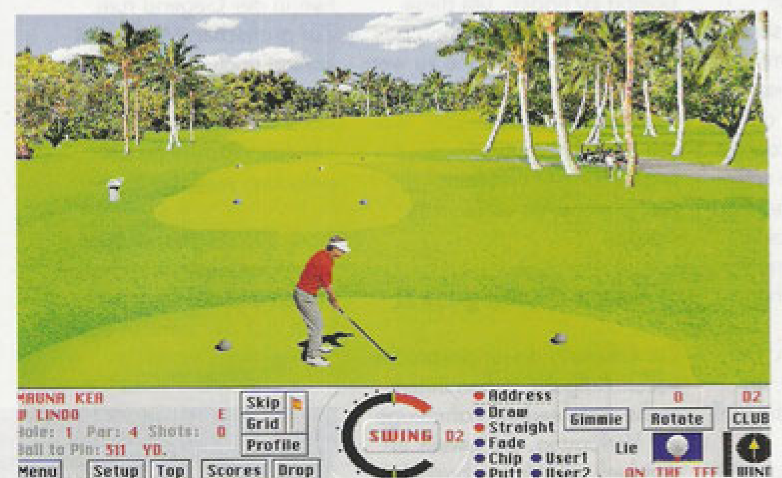
Links 386 pro - Mauna Kea

Golf unter Palmen

Mit einem neuen Golfkurs erweitert Access das Golfplatz-Angebot um die traumhafte Welt von Hawaii: Mauna Kea. Dieser Kurs ist nicht nur der schönste Golfplatz auf Hawaii, sondern zählt zu den eindrucksvollsten in der Welt.

Der 1964 auf über 5.000 Jahre altem Lavagestein angelegte Golfplatz ist nicht ohne Grund von dem bekannten Golf-Digest zu den zwölf schönsten Golfplätzen in den USA gewählt worden. Mit über 170 digitalisierten Landschaften hat das Team von Access es wirklich geschafft, die beeindruckende Natur von Hawaii einzufangen. Fotografiert im späten Frühling, zeigt sich die Natur von ihrer schönsten Seite.
Spielerisch gehört Mauna Kea zu den anspruchsvollsten Kursen, die bisher die Software-Schmiede von Access veröffentlicht hat. Die 18 Löcher bieten viele unterschiedliche Anforderungen an Ihr Können. Diverse Höhenunterschiede und Chancen zum anspruchsvollen Putten, so macht Mauna Kea auch noch dem geübten Golfer über lange Zeit viel

Endlich da! Der Erweiterungskurs für das Referenzspiel der Golfsimulationen.





Spaß. Die mitgelieferten, computergesteuerten Gegner runden das Spielvergnügen ab. Lobenswert ist auch, daß Sie bereits bei der Installation wählen können, ob die Erweiterung unter Golf für Windows, Links oder Links 386 Pro installiert werden soll. Mit allen drei Programmen läuft die Erweiterung einwandfrei.

Neue Version

Neben dem Kurs wird auch eine Version 1.08 von Links 386 Pro ausgeliefert, die um einige interessante Möglichkeiten erweitert wurde. Neuerungen dieser Version sind: Anzeige der aktuellen Version und des zur Verfügung stehenden Speichers. Gibt es Konflikte mit der Soundkarte (Soundblaster) oder dem Cache-Speicher, so wird dieser durch Angabe eines Parameters behoben. Wollen Sie nur die Landschaften genießen, so starten Sie mit dem Kürzel ´D` ein selbstlaufendes Demo über die gesamten 18 Löcher. Die interessanteste Neuerung ist jedoch das Starten des Programms in unterschiedlichen Grafikauflösungen. So können Sie Links 386 Pro mit den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768 spielen. Jedoch wird bei diesen Auflösungen nicht der gesamte Bildschirm genutzt, sondern die Darstellung entsprechend verkleinert.

Leider findet man weder in der etwas dünnen Dokumentation noch als Datei einen Hinweis auf die neuen Funktionen. Rufen Sie das Programm mit ´GOLF/?´ auf, erscheint ein kleines Menü, das alle neuen Parameter aufzeigt.
Mit Mauna Kea ist Access der bisher schönste Golfplatz gelungen. Allein die Landschaft ist sein Geld wert. Ob man nun als Einsteiger seine ersten Schläge auf Hawaii wagt oder als Golfprofi alle Register ziehen will. Auf seine Kosten wird jeder kommen. Hinzu kommt noch das Update von Links 386 Pro, das den Spielspaß deutlich steigert. Ein Muß für alle ambitionierten Golfer. Aloah!

Wilfred Lindo ■





Armour Geddon

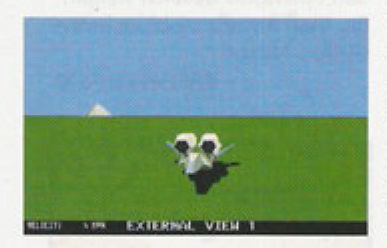
Betagt

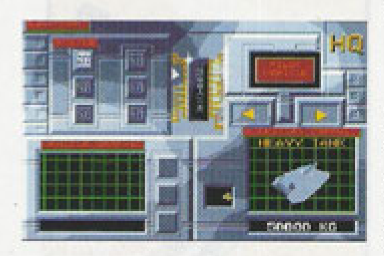
Hatten Sie früher einmal einen AMIGA? Dann könnten sie Armour Geddon noch kennen. Es erreichte 1991 Wertungen um die 90% in bekannten AMIGA-Journalen.

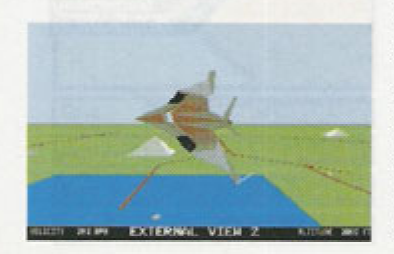


In einer Zeit nach dem Holocaust: Eine Gruppe von wahnsinnigen Freiheitskämpfern versucht aus vollkommen irrwitzigen Gründen einen Großteil des Lebens auf der Erde mit einer Strahlenkanone auszulöschen. Doch wie sollte es anders sein, die Regierung bekam Wind von der Sache und überlegt nun, was man gegen diese Waffe machen kann.
Lange Rede, kurzer Sinn: Der Spieler hat die Aufgabe, im Auftrag der Regierung die fünf Teile einer alten Neutronenbombe zu finden, um diese kurz darauf auf die schon genannte Strahlenkanone zu werfen. Zur Ablenkung der Rebellen und zum Zeitschinden müssen auch Energiestationen, Energieleitungen und feindliche Kampfeinheiten vernichtet werden.









Der Fuhrpark

Zur Erfüllung dieser anspruchsvollen Aufgabe stehen Ihnen sechs verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die jeweils individuell mit Waffen bestückt werden können. In der Luft verfügen Sie über Jäger, Bomber und Helikopter, am Boden stehen Ihnen leichte und schwere Panzer und Luftkissenboote zur Verfügung. Die Waffensysteme reichen von einfacher Panzermunition über Laser und Raketen bis zu Fallschirmbomben. Für jeden Geschmack und jedes Problem ist etwas dabei. Doch all diese schönen Sachen hat man leider nicht gleich von Anfang an, vieles muß erst noch von Wissenschaftlern entwickelt und von Ingenieuren gebaut werden.

Der Simulator

Die Fahrzeuge werden vom Spieler selber in einer 3D-Umgebung gesteuert, in der natürlich auch keine Feinde fehlen dürfen. Der Simulator selber ist für den verwöhnten Simulationsprofi ein wahrer Kulturschock: Allein das Cockpit wurde mit 256 Farben bedacht, die Landschaft gleitet in schnöden 16 Farben vorbei. Noch dazu leidet sie an Detailarmut. Lediglich einige verstreute Vektorberge, ein Tower und ähnliche Kleinigkeiten stehen in der Gegend rum.
Zur grafischen Magerkost kommt noch ein monotones Motorengeräusch, das höchstens von den fast ständig ertönenden Warntönen aufgelockert wird.

Aber alle die jetzt entmutigt Ihren Computer ausschalten wollen und die Disketten... Halt! Auf der zweiten Spieldiskette von Armour Geddon finden wir noch ein spielbares Demo von Creepers. Ja, da kommt Freude auf!

Armour Geddon ist im Gegensatz zu seinem grafisch wirklich super gestalteten Intro leider technisch gesehen total veraltet. Da kann auch ein noch so gutes Gameplay nicht mehr viel herausreißen.

Lars Geiger





Elysium

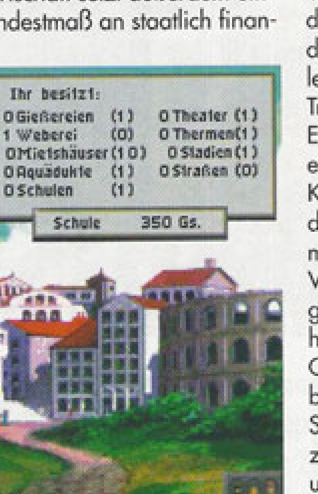
Wenig Neues

Die Spielidee ist so alt ist wie der Homecomputer: Ein kleines Land, ein kleines Volk, eine Wirtschaft in den Kinderschuhen und ein Herrscher, der all das pflegen soll...



Kein Geringerer als Joker-Hausmaler Celal zeichnet für die stimmigen Zwischengrafiken verantwortlich

AD 390: Das römische Reich ist im Begriff endgültig zu zerfallen. Als Regent einer römischen Provinz beginnen Sie Ihr Spiel mit einer erfreulichen Nachricht des römischen Imperators Valentinian, der Ihnen quasi "auf Probezeit" gestattet, die Ihnen unterstellte Provinz wie einen eigenständigen Staat zu regieren, selbständig Steuern zu erheben und eigene Truppen aufzustellen.



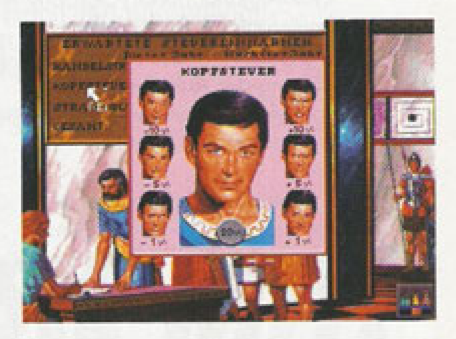
Aufgewärmt

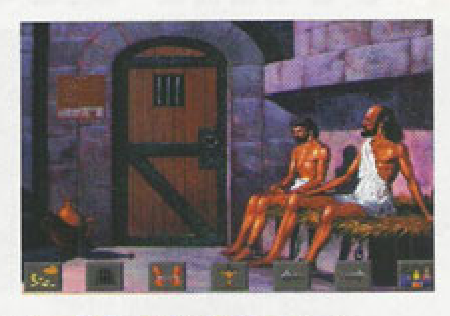
Elysium ist in der Zeit des römischen Kaiserreiches angesiedelt, trägt aber sehr viele Züge des Klassikers "Kaiser", der immerhin schon vor fast zehn Jahren die Maßstäbe für das Spielgenre Wirtschaftssimulation festsetzte. Genau wie seinerzeit in Kaiser, gliedern sich die Aufgaben jedes Spielers in die Bereiche Wirtschaft, Politik und Militär. In der Sparte Wirtschaft gilt es, vom Volk erwirtschaftete Güter zu guten Preisen zu verkaufen. Es können Felder verpachtet, Erzminen eröffnet und Brunnen gebohrt werden. Da ein Verwaltungsapparat nicht ohne Geld funktioniert und auch kein Söldner umsonst marschiert, kann im Politik-Menü das benötigte Steueraufkommen festgesetzt werden. Eine funktionsfähige Wirtschaft setzt außerdem ein Mindestmaß an staatlich finanzierten Betrieben, wie Gießereien und Webereien voraus. Das Volk benötigt auch Wohnhäuser, ein gutes Aquäduktsystem und natürlich kulturelle Stätten wie Theater oder Arenen.

Zwischen Römern und Barbaren

Besonderes Augenmerk wurde bei Elysium auf die militärische Komponente gelegt; vor räuberischen Barbarenstämmen ist man eigentlich nie sicher und auch mit dem römischen Imperator kann man es sich schnell verscherzen, etwa wenn die Schulden bei römischen Gläubigern nicht pünktlich beglichen werden. Während sich der Rest des Spieles überwiegend in stehenden Grafiken abspielt, können die Schlachten "online" am Bildschirm verfolgt werden. Leider sind die Möglichkeiten, auf den Ausgang der Schlacht Einfluß zu nehmen, stark beschränkt. Festzulegen ist lediglich das Verhältnis der Anzahl von Soldaten im Angriff zu denen in der Defensive, und die grundlegende Taktik, nach der die Truppen vorgehen sollen. Elysium ist eine Simulation für ein bis sechs Spielern. Die Komplexität übertrifft natürlich die von "Kaiser", trotzdem muß sich Magic Bytes einen Vergleich mit dem Klassiker gefallen lassen: Den hautnahen Ausflug in die römische Geschichte, wie es die Werbung hoffen ließ, erlebt der Spieler nämlich nicht. Handel zu treiben, Steuern zu erheben und Händel mit den Nachbarstaaten auszutragen ist nichts spezifisch Antikes. Die wenigen - zwar sehr gelungenen - römisch anmutenden Bildschirmgrafiken reichen allein nicht aus, um dem Spieler das Gefühl zu geben, Elysium berge irgend etwas Neues. Eigentlich ist alles in dem Spiel schon vor Jahren einmal dagewesen.

Thomas Borovskis ■









The Island of Dr. Brain

Knobel-Eiland

Zum zweiten Mal schickt der skurril-geniale Dr. Brain den wissensdurstigen Spieler auf Entdeckungsreise. Auf der Suche nach einer Hochleistungsbatterie muß sich der Spieler auf Brain´s Insel vielen Tests unterziehen.

Nachdem bereits im Castle of Dr. Brain unterschiedlichste Aufgaben den Spieler beschäftigten, warten nun über zwanzig weitere Wissens- und Intelligenztests auf ein Opfer. Auf dem Weg in das Zentrum der Insel hat man Aufgaben aus den Bereichen Musik, Kunst, Mathematik, Chemie und Physik zu meistern, aber auch die Problematik der englischen Sprache und der prozeduralen Programmierung wurde den Aufgaben zugrunde gelegt. Um den meist noch jungen Spielern bei der Lösung unter die Arme zu greifen, ist der Verpackung neben der kurzen Gebrauchsanweisung ein EncycloAlmanacTionaryOgraphy beigefügt: Ein Buch, welches nicht nur Hinweise zur Handhabung der Aufgaben enthält, sondern darüberhinaus auch viel Allgemeinwissen vermitteln soll.
The Island of Dr. Brain sollte laut Handbuch von den Eltern zusammen mit den Kindern gespielt werden, um den Lerneffekt sicherzustellen, aber welcher Jugendliche setzt sich schon mit seinen Eltern vor den Bildschirm und lernt mit ihnen? Gerade in nicht englischsprachigen Ländern, wo die potentiellen Spieler doch ein etwas höheres Alter haben, sind solche Vorstellungen nicht eben realistisch.





Sierraübliche technische Qualität liefert dieses Eiland dem Tüftelfreund.

Liebe zum Detail

Wie in allen Programmen aus der Sierra Discovery-Serie zeigt sich auch in The Island of Dr. Brain die große Liebe zum Detail. Wird zum Beispiel eine Steinstatue angeklickt, zwinkert diese mit den Augen, an der Wand hängende Bilder verändern sich und mit albernen Kommentaren wurde auch nicht gespart. Die Grafiken der Zwischensequenzen sind zwar sehr gut gelungen und zeigen die volle Pracht ihrer 256 Farben, die Gestaltung der einzelnen Denkaufgaben fiel aber mit wenigen Details und blassen Farben eher schwach aus. Auch klanglich kann das Produkt kaum überzeugen, da nur ein einziges Musikstück angeboten wird. Die Steuerung ist Sierra-typisch: Der Cursor wird mit Tastatur, Joystick oder Maus auf alle vorhandenen Gegenstände bewegt, die dann einfach angeklickt werden, der Richtige wird schon dabei sein.

The Island of Dr. Brain ist an Jugendliche ab zwölf Jahren gerichtet, diese sollten aber sehr gute Englischkenntnisse besitzen, um das Spielgeschehen und die Aufgaben verstehen zu können. Aufgrund des gut einstellbaren Schwierigkeitsgrades ist das Spiel auch noch für Erwachsene geeignet und bietet einige Abende Spaß. Nachdem das Spiel aber zwei- bis dreimal gelöst wurde, wird es auch für den hartnäckigsten Spieler langweilig.

Harald Wagner ■

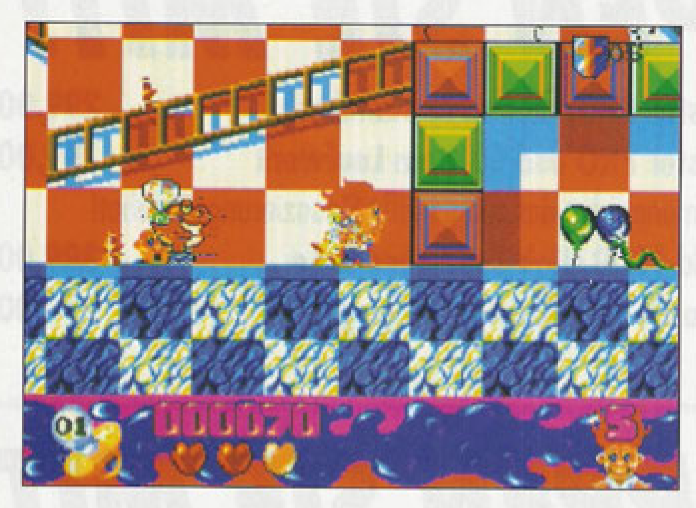




Trolls

Echt trollig

Der Hinweis auf der Schachtel macht neugierig: "Das Gesundheitsministerium warnt: Dieses Spiel macht süchtig!" Haben die Trolls das Zeug dazu, einen neuen Standard im Jump´n Run-Bereich zu setzen?



Welcher PC-Besitzer schaute bislang nicht neidisch auf die glücklichen Konsolen-Besitzer, die geradezu überschwemmt wurden mit hochklassigen Plattform-Spielen, während die DOS-Rechner mit eher unterdurchschnittlicher Dutzendware abgespeist wurden. Das hat jetzt wahrscheinlich ein Ende: Die putzigen Trolls, die mit ihren roten Haarschöpfen Pumuckl & Co. nicht ganz unähnlich sehen, eroberten bereits auf Stickern die Herzen der Kids. Jetzt wollen sie auch auf dem PC für Spaß und gute Laune sorgen. Am Spielprinzip haben die Programmierer gegenüber zahllosen Videospiel-Vorbildern nicht viel geändert. Unser Held, der Ober-Troll, muß in insgesamt 32 Levels Baby-Trolle sammeln. Zu Beginn jedes Abschnitts erfahren Sie, wie viele dieser kleinen Kerlchen jeweils in Sicherheit gebracht werden müssen. Diese Welten stehen immer unter einem ganz bestimmten Motto: Es gibt u. a. ein Spielzeug-Land, eine Zeitungs-Welt und sogar eine Unterwasser-Gegend, in der sich der Troll nur schwimmend weiterbewegen kann. Der Bildschirm strotzt nur so vor Extras, geheimnisvollen Gegenständen, Aufzügen und versteckten Räumen, ganz nach guter alter Mario-Bros.-Manier. Bei bestimmten Utensilien verfärbt sich das Haar des Trolls, was ihm für eine gewisse Zeit außergewöhnliche Kräfte verleiht. Als hilfreich erweist sich auch das magische Jojo, mit dem man Hindernisse wie Mauern zerstören kann oder auf hohe Plattformen springen kann.

Der rosarote Elefant

Zudem trifft er während seiner Reise einige Zeitgenossen, die ihm das Leben gewaltig erleichtern können. Vor allem sollte man nach großen roten Elefanten Ausschau halten. Sollte die Energie-Anzeige auf Null sinken, erinnert sich der Elefant, wo man ihn getroffen hat und kann unmittelbar an dieser Stelle wieder einsteigen. Sind alle Babys gefunden, muß man nach dem "Pigasus", ein geflügeltes Schwein, suchen, das einen zum nächsten Level befördert. Wer besonderes Glück hat, findet Buchstaben, die zusammen die Worte BONUS oder BOGUS ergeben. Damit wird der Weg frei zu besonders lukrativen Welten, in denen man seine Punkte unter Umständen verdoppeln kann.

Trolls ist ein faszinierendes Spiel, das mit Sicherheit viele Wochen vor den Bildschirm fesselt, bis auch der letzte Level bis in den letzten Winkel erkundet ist. Die knallbunte Grafik, die man seinem PC kaum zugetraut hätte, sorgt für beste Unterhaltung, wie man sie ansonsten nur von den SEGA- und Nintendo-Konsolen gewohnt ist. Auch die Musik ist überdurchschnittlich und nervt auch nach längerem Spielen nicht. Selbst die Soundeffekte sind qualitativ wesentlich besser gelungen als der Durchschnitt.

Nur die Geschwindigkeit gibt bei langsamen PCs unter 20 MHz ernsthaft Grund zur Klage, ansonsten gibt es für Liebhaber dieses Genres auf dem DOS-Sektor zur Zeit wenig Alternativen.

Petra Maueröder ■







Alcatraz

Insel-Action

Die berühmte Gefängnisinsel war bereits Schauplatz unzähliger Bücher und Filme.

Ihre Aufgabe besteht aus vier Einzelmissionen. Mit einem kleinen Boot erreichen die beiden Spezialisten der Einsatztruppe, BIRD und FIST, den Strand dieser Insel. Ab dort gilt: Getrennt marschieren, vereint schlagen. Ausgestattet mit Bomben und Messern versuchen sie nacheinander in verschiedene Gebäude zu gelangen, die Wachleute auszuschalten und schließlich den kriminellen Kopf der Bande, Miguel Tardiez, zu verhaften und an Bord des Hubschraubers zu bringen, der gegen Ende des Einsatzes am Landeplatz wartet.

Leichen pflastern ihren Weg

Alcatraz kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Single-Modus kontrollieren Sie gleichzeitig beide Figuren, was zum Teil in größere Hektik ausarten kann. Allerdings hält sich die Abwechslung stark in Grenzen und alle Elemente sind bereits von den zahllosen Vorgängern auf den Spielhallen-Automaten hinreichend bekannt. Im Endeffekt mündet alles in ein großes Gemetzel: Je



mehr Leichen auf dem Bildschirm, desto besser. Leider verfügt Alcatraz nicht über die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern, so daß man bei jedem Start wieder ganz von vorne beginnen muß. Bei der Grafik haben sich die Designer auch nicht gerade mit Ruhm bekleckert, vom Sound ganz zu schweigen. Nur Spielhallen-Gänger oder C 64-Veteranen werden mit diesem Programm glücklich werden.

Petra Maueröder ■





Patriot

Schreibtischtäter

Pünktlich zum Erscheinungstermin vieler Desert Storm-Simulationen lassen die Golf-Alliierten und der Irak den Golfkrieg werbewirksam wieder aufflammen - oder sollte es einen anderen Grund haben?

Mit Patriot erscheint ein weiteres Spiel aus diesem Themenbereich, das darüberhinaus den Anspruch erhebt, eine völlig neue Spielegeneration zu vertreten. Wenn es auch nicht umwerfend innovativ und einzigartig ist, so erscheint mit Patriot doch eines der reinrassigsten Strategiespiele seit Schach auf dem Spielemarkt. Es werden keine Kämpfe simuliert, Geschicklichkeitsspiele sind nicht eingebaut und überflüssige Animationen sind auch nicht vorhanden. Das Spiel besteht fast nur aus dem Dirigieren imaginärer Armeeinheiten mittels taktischer Zeichen auf einem Spielbrett - genauso, wie man sich die Tätigkeiten eines Natogenerals immer vorgestellt hat. Nach dem Wählen der Realitätsnähe und der zu kommandierenden Armee (man kann die irakische Seite vertreten!), stehen dem Spieler verschiedene Szenarien zur Wahl, die sich jeweils stark von einander unterscheiden: Neben unterschiedlichen Ausgangslagen gibt es zu kommandierende Operationen, es müssen unter anderem feindliche Linien erkundet, verstreute feindliche Einheiten vernichtet oder eine (schlecht ausgerüstete) Überzahl überwunden werden. Das Spiel ist für weitere Kriegsschauplätze vorbereitet, entsprechende Add-On-Disks werden sicherlich nicht lange auf sich warten lassen. Ebenso ein bereits vor der Veröffentlichung der ersten Version angekündigtes Update, das an registrierte Besitzer (wenigstens die amerikanischen) kostenfrei verteilt werden soll.

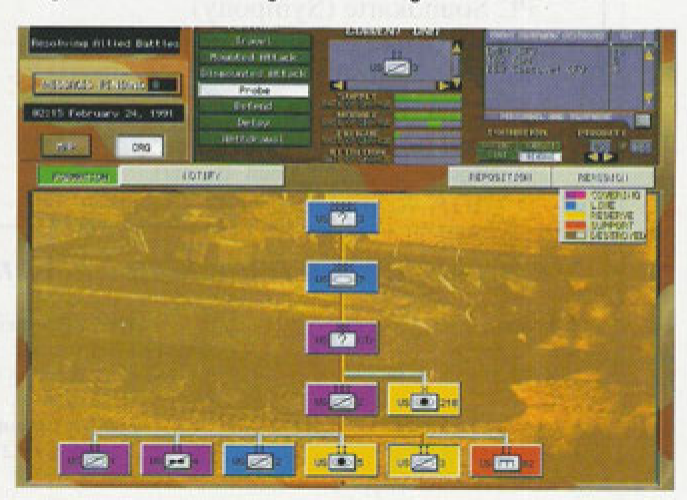
Leider erhielt Patriot in jüngsten Tagen eine bedauerliche und erschreckende Aktualität.

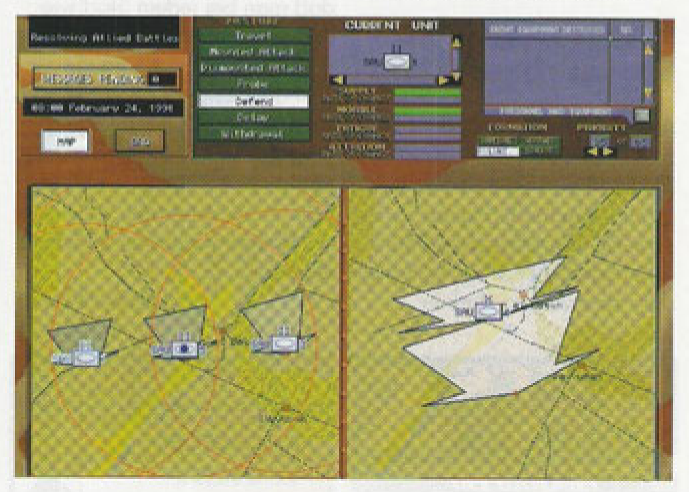
Befehlsgewalt

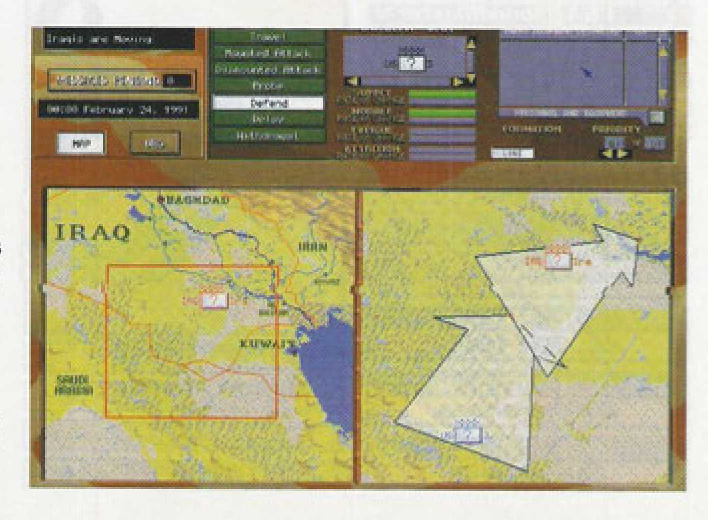
Die Ausgangssituationen vieler Operationen aus Desert Storm wurden in allen Einzelheiten nachgestellt und laden den Spieler ein, es den damaligen US-Befehlshabern gleichzutun. Die Geschicke der gesamten Armee bis hinab zur einzelnen Kompanie können einzeln gesteuert werden, indem den taktischen Zeichen Richtung, Formation und Stellung zugeordnet werden - mit der Befehlsherrlichkeit eines Generals ist es also nicht weit her. Mit Hilfe der Formationseinstellungen ist es möglich, Truppenteile zur Aufklärung hinter die feindlichen Linien zu schicken, Reserve-Einheiten zu bilden und den Nachschub zu organisieren. Notwendig ist dies vorallem deshalb, weil sich aus der Nato-Zeichen-Darstellung nicht ablesen läßt, ob sich die Soldaten einer Einheit innerhalb, gegenüber oder abseits einer nahegelegenen feindlichen Einheit befinden, die ebenfalls nur durch das taktische Zeichen dargestellt ist - eine Kompanie ist stets die kleinste darstellbare Einheit. Durch die Stellung läßt sich der Zustand der Einheiten bestimmen, wie z. B. Alarmbereitschaft, bedingungsloser Angriff, Verteidigung oder Rückzug. Der Erfolg der Bemühungen bleibt nicht lange im Dunkeln, die Einheiten überhäufen den Spieler mit Meldungen über jeden Feindkontakt.

Blanke Strategie

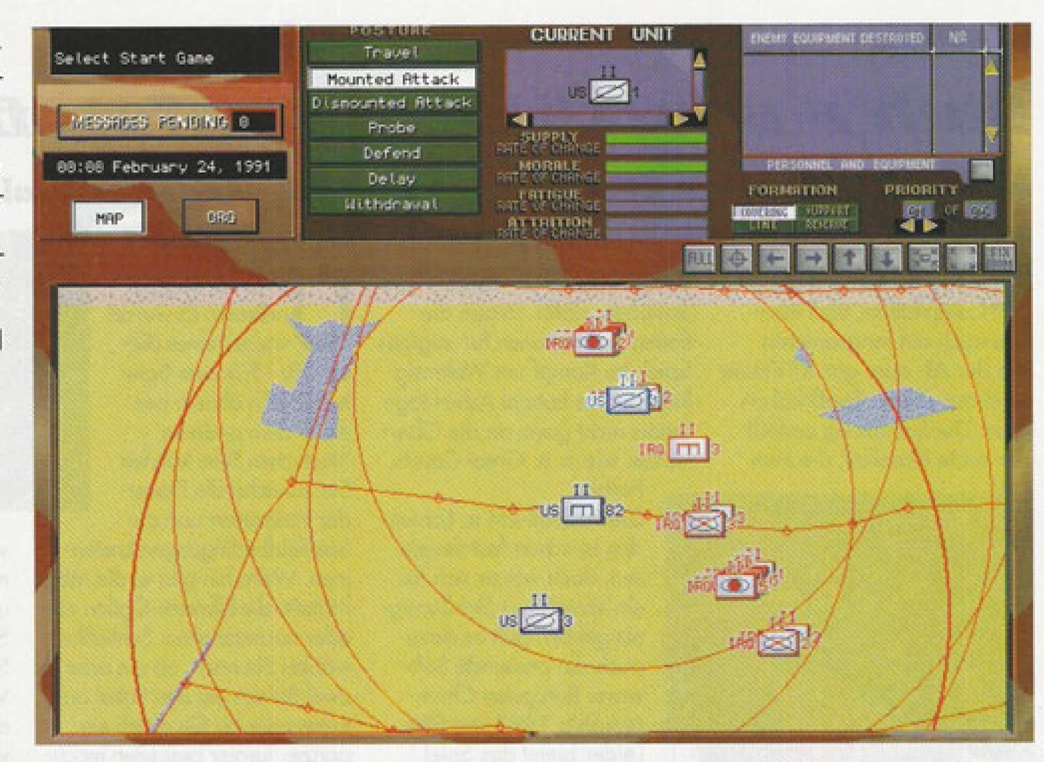
Bereits mit diesen einfachen Werkzeugen sollte es nun möglich sein, den gegebenen Auftrag zu erfüllen. Allerdings ist vorher ein ausdauerndes Üben notwendig, da es auf







Anhieb wohl niemandem möglich ist, mit den eigenen Einheiten den Feind in die Zange zu nehmen, ohne eigene Verluste gute Aufklärungsergebnisse zu erzielen oder auch nur die hereinkommenden Meldungen sinnvoll zu filtern. Ist diese Hürde genommen, macht diese so unspektakuläre Kampfweise überraschenderweise doch viel Spaß. Natürlich läßt sich Patriot nicht mit dazu relativ actionbetonten Spielen wie Task Force 1942, History Line oder Campaign vergleichen, diese stehen zu Patriot in einer Beziehung wie Battle Chess zu Schach. Wer aber bereits die blanke Strategie mit einem realen Hintergrund zu schätzen weiß, wird mit Patriot gut bedient.





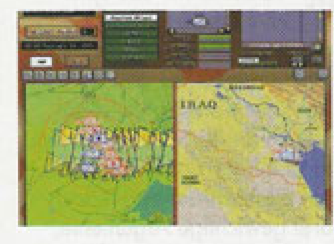
Exotik

Wer es noch nicht weiß, dem sei es jetzt gesagt: Zum Spielen ist mindestens ein schneller 386er mit 4 MB RAM und VGA nötig. Selbst für ein Strategiespiel wie Patriot, das weder schnelle Grafiken berechnet, noch in Echtzeit auf Eingaben des Spielers reagieren muß, ist dies die Mindestkonfiguration. Patriot hat einige exotische Anforderungen an die Konfiguration des Computers. So hat das Programm Schwierigkeiten mit DR-DOS, mit einer älteren Video Seven und benötigt darüberhinaus den VESA-Modus der SVGA-Karte. Zwar werden Treiber für viele gängige Grafikkarten mitgeliefert, doch auch diese funktionieren nicht immer problemlos (wer hat schon einen VRAM-Emulator bei der Hand?).

Nur für Puristen

Die Grafik ist für ein Spiel dieser Art ungewöhnlich aufwendig und detailliert. Sie gibt dem Spieler ein angenehmes Betätigungsfeld, das sich dem englischkundigen Spieler im großen und ganzen selber erklärt. Im Vergleich zu dem ungeheuren Aufwand, der der Grafik zuteil wurde, fand die Klangausgabe nur wenig Beachtung: Nach der zackigen Anfangsmelodie schweigt sich das Programm aus - vielleicht ein Zugeständnis an die Geschwindigkeit, denn Patriot gibt sich auch auf einem 40 MHz-Rechner quälend langsam. Darunter leidet auch die Bedienbarkeit des Spiels, da die Maustaste nur in den kurzen Zeiten funktioniert, in denen die Berechnungen abgeschlossen sind. Schade um die wirklich gut durchdachte Oberfläche, mit der sich sonst sehr effizient spielen ließe. Trotz oder gerade wegen der etwas geringen Einflußmöglichkeiten und der schlichten Darstellung der Armeen macht Patriot richtig Spaß, immerhin wird nicht der Krieg simuliert, sondern das Reißbrett eines Taktikers. Vor allem die Puristen unter den Strategiespiel-Fans sollten einen Blick darauf werfen - sofern man den aktuellen Hintergrund verdrängen kann.

Harald Wagner ■



Patriot verlangt nach hoher Konzentration und abstraktem Denk- und Planungsvermögen.



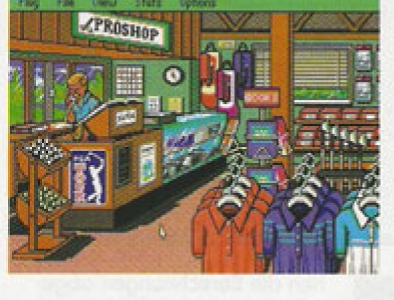


Sports Masters

Sieh´s sportlich

An Sportspielen für den PC besteht zur Zeit wahrlich kein Mangel.

Empire beweist mit dieser Compilation, daß man auch auf langsameren PCs der AT- oder gar XT-Klasse durchaus seinen Spaß haben kann. Die Sammlung umfaßt vier echte Klassiker, die zum



Teil schon einige Jährchen auf dem Buckel haben, aber dennoch nichts von ihrer Faszination verloren haben.
PGA Tour Golf von Electronic Arts galt lange Zeit als die Nummer 1 unter den Golfsimulationen. Besonders gut ist die Steuerung gelungen und auch der Sound bietet kaum Anlaß zu Kritik. PGA Tour Golf bietet alles, was zu einer zünftigen Golfpartie gehört.
Indianapolis 500 sorgte vor drei Jahren für Begeisterung, weil es selbst auf einem 10-MHz-PC rasend schnelle 3D-Grafik bot. Es bedarf so mancher Trainingsrunde, um diesen berüchtigten Parcours mit all seinen Besonderheiten kennenzulernen.
Eher neueren Datums ist Advantage Tennis von Infogrames. Grafische Höchstleistungen darf man hierbei nicht erwarten, dafür sorgen die flotten Animationen für zügiges Spiel. Im Kampf um Weltranglistenpunkte kommt Advantage Tennis nicht ganz an die Oberklasse, wie z. B. Great Courts, heran.
Die Fußball-EM in Schweden ist schon fast vergessen, doch wie es sich für ein sportliches Großereignis gehört, gibt es dazu auch die passende Software: European Championship 1992 von Elite. Leider bietet das Spiel nicht mehr Abwechslung als die anderen Fußball-Simulationen auch, so daß sich der Kauf der Compilation allein wegen dieses Spiels sicherlich nicht lohnen dürfte. Die anderen Glanzstücke sind jedoch drei gewichtige Argumente, um Ihrem alten PC noch ein wenig "Schonfrist" zu gewähren.

Petra Maueröder ■







Euro Soccer

Strafstoß

Und wieder einmal dreht sich alles ums Leder.

Um es vorweg zu nehmen: Es wurde wieder eines dieser 08/15-Soccer-Spiele, die sich ähneln wie ein Ei dem anderen.
Nach dem Start können Sie zunächst die Dauer der Halbzeiten und die Spielfeldbedingungen bestimmen. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, die Elfmeter-Option ein- oder auszuschalten. Schließlich wählen Sie noch, ob ein oder zwei Spieler um den Pokal antreten oder ob Sie gleich ein ganzes Turnier bestreiten möchten. Natürlich haben die einzelnen Mannschaften ihre Vor- und Nachteile, die bereits fest eingestellt sind und nicht geändert werden können.



Ja, wo laufen sie denn ...

Wie bei fast allen Programmen dieser Art sehen Sie das Spielfeld von schräg oben. Gesteuert werden Ihre Jungs mit den Cursortasten oder mit dem Joystick und nach einiger Übung gelingen selbst Fallrückzieher, Kopfbälle oder sonstige akrobatische Höchstleistungen. Auf den Torwart haben Sie allerdings keinen Einfluß. Eckbälle, Einwürfe und kleine Fouls gehören zum Standard-Repertoire eines jeden Spielers.
Was hat Euro Soccer, was andere Spiele nicht haben? Überwältigend Neues wird Ihnen nicht geboten, weder im grafischen noch im akustischen Bereich. Anscheinend fällt es den Software-Häusern schwer, etwas wirklich Revolutionäres auf diesem Sektor zu entwickeln, denn Jahr für Jahr kommen nahezu identische Programme auf den Markt.

Petra Maueröder ■





Bunny Bricks

Bunny schlägt zurück

Nur mit seinem Baseballschläger bewaffnet, muß sich Bunny Bricks einen Weg durch 30 verschiedene Levels erkämpfen, indem er alle magischen Steine zerschlägt, die ihm die Bongos in den Weg gelegt haben.

Es war vor langer, langer Zeit, so um das Jahr 1986 a.d., als Arkanoid als eines der ersten guten Actionspiele den Spielesektor auf dem PC revolutionierte. Damals galt es, mit einem Schläger einen Ball vom unteren Bildschirmrand nach oben zu schlagen, um dort verschiedenartige Gebilde aus Steinen abzubauen. Und nun versucht hier ein dahergelaufener Hase mit Baseballschläger, uns mit einem Verschnitt des Klassikers wieder an den Bildschirm zu fesseln



Grafik Hui, Spielsinn Pfui?

Nach dem Laden wird der Spieler durch einen unerwartet guten Sound überrascht, der sowohl mit Soundkarte als auch mit dem normalerweise nervtötenden PC-Beeper schön klar wirkt. Die Grafik kann ebenfalls gefallen, falls man zur großen Gemeinde der Zeichentrickfans gehören sollte.
Niedliche Charaktere ruckeln über den Bildschirm, die Extrawaffen sind weniger statt mehr geworden, das Maschinengewehr schießt selbst auf einem 486er mit der Geschwindigkeit eines Repetiergewehrs und und und ...

Lars Geiger ■





REVIEW

Contraptions

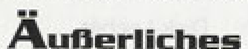
Der Hausmeister

Wir hoffen ,Sie fühlen sich nach dem Studium der Gebrauchsanleitung bereit, die in Sie gesetzten Erwartungen zu erfüllen. Bis heute Abend muß die "Master Machine" voll einsatzfähig sein.

Um Ihre Mission zu erfüllen, müssen Sie erst einmal Ihr ganzes Werkzeug wiederfinden, welches Ihre netten Kollegen im ganzen Gebäudekomplex verstreut haben. Doch das sollte sich nicht als allzu großes Hindernis entpuppen. Wenn die Ausrüstung wieder komplett ist, geht es daran, die defekten Rohre, Knöpfe usw. zu reparieren. Das hört sich ja noch ganz einfach an. Doch um von einem Raum zum anderen zu kommen, müssen Knöpfe gedrückt, Fallen umgangen und Türen umständlich geöffnet werden.







Äußerliches

Contraptions zeigt sich in Bonbonfarben. Es lebt regelrecht von seinen grünen, blauen, roten usw. Schaltern, Tastern und ähnlichen Sachen. Die Animation des Helden im Blaumann ist ebenfalls gut gelungen. Dazu kommt noch ein guter, schmissiger Sound (sofern man über eine Soundblaster verfügt). Das Spiel verfügt über ein sehenswertes Intro, nur was irgendwo auf der Strecke liegengeblieben sein muß, ist der Spielsinn.
Labyrinth-Fetischisten, mit einem krankhaften Trieb in ausweglose Situationen kommen zu müssen, können sofort zugreifen, alle Anderen sollten auf jeden Fall erstmal Probespielen.

Lars Geiger ■





Aces of the Pacific - WW II: 1946

Was wäre,...

Nachdem AotP in den USA gerade zur besten Simulation des Jahres gewählt wurde, kommt nun die erste Erweiterung in den Handel.

Was wäre wenn Amerika 1945 nicht die Atombombe abgeworfen hätte? Diese Frage versucht WW II:1946 zu beantworten. Die Programmierer gehen davon aus, daß es wohl zur Invasion Japans gekommen wäre. Und genau hier setzt 1946 an. Als US Pilot hat der Spieler die Aufgabe, sich dem Rest der japanischen Luftwaffe zu widmen.

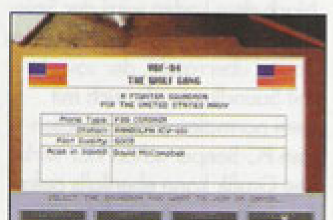


Gleichhohes Niveau

Als Japaner müssen Sie Kamikazeangriffe fliegen und Prototypen testen.
Natürlich wurde auch nicht an neuesten Flugzeugen gespart. So kann auf die gute alte P-80 ebenso zurückgegriffen werden, wie auf die Kikka, die eine genaue Kopie der Me 262 war. Insgesamt sind sieben neue Flugzeugmodelle enthalten. In punkto Grafik und Sound wird der gleiche hohe Standard geboten. Als Fazit kann man WW II: 1946 jedem begeisterten Aces-Fan nur empfehlen.

Stefan Zöbisch ■









Chess Genius

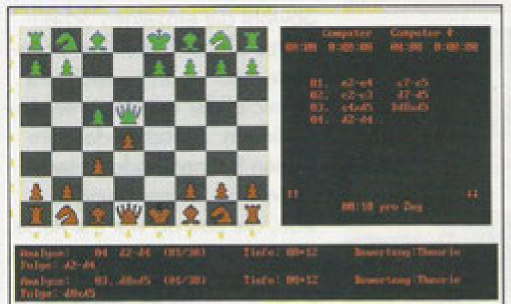
Geniales Schach?

Genial mag er ja sein, wenn es darum geht andere Computer niederzuringen, aber die Grafik läßt zu wünschen übrig und auch sonst wird außer den Standard-Features nicht viel geboten.

"World's strongest chess program" so lautet der Untertitel des Chess Genius, wie wohl auch der der meisten anderen Schachprogramme. Als Referenz kann dieses Programm allerdings die Siegestrophäen der offiziellen Computer-Schach-Weltmeisterschaft der Jahre 1984-1991 vorweisen.

Genial - aber langweilig

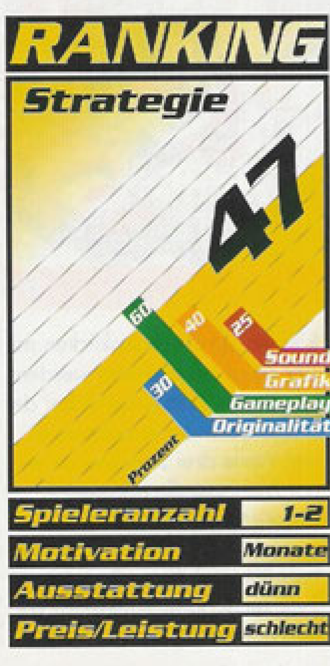
Chess Genius ist allerdings eher für kühle Denker. Ein übersichtlich aufgebauter Bildschirm, welcher sich in das Spielfeld, eine Auflistung aller Spielzüge und in die Analyseanzeige aufteilt, sowie ein komfortables Pull-Down-Menüsystem sorgen für eine unkomplizierte Handhabung. Fast alle Funktionen, die ein gutes Schachprogramm hat, werden hier angetroffen; aber eben nur Standards, nix Neues. Seine großen Brüder können sich davon wohl kaum einschüchtern lassen. Der Chessmaster3000 und der Grand-Master-Chess übertreffen das "geniale" Schachprogramm sowohl im Grafikbereich als auch an Ideenreichtum um Längen.



Nun kommt es zumindestens mir, beim Schachspielen mit dem Computer nicht darauf an, möglichst schnell und gnadenlos zu verlieren, sondern ich lege mehr Wert auf etwas so Abwegiges wie Spielvergnügen.

Axel Schwanhäußer ■





Check Check

Preiswert!

Check Check ist nicht nur was für Knobler sondern auch fürs Auge wird einiges geboten. Große Datenbanken sorgen für einen starken Gegner - Icons machen die Bedienung kinderleicht.

Die wirklich ansprechend gestaltete grafische Bedieneroberfläche macht schon was her, wenn man sie mit der Konkurrenz in diesem Heft, dem "Chess Genius", vergleicht. Das Programm, welches komplett über Maus gesteuert werden kann, bedient sich nicht der häufig verwendeten Pull-Down Menüs sondern sogenannter Icons. Felder also, die eine bestimmte Funktion aufrufen, wenn man sie anklickt. Die meisten Funktionen, die man an einem guten Schachprogramm nicht missen möchte, sind hier vorhanden.



Eine Spielerei vergessen!

Allerdings kann der Computer nicht gegen sich selber spielen. Das man diese schöne Spielerei vergessen hat ist schon ein Manko. Dafür gibt es die Möglichkeit, sich über Nacht eine Partie analysieren zu lassen. So kann man den Computer stundenlang darüber brüten lassen, welcher Zug denn jetzt um ein paar Hundertstel besser gewesen wäre!

Das Handbuch ist etwas zu kurz geraten. Oder können Sie etwas mit dieser Erklärung anfangen : "Zieh und Setzmodus: Durch Anklicken dieses Icons wechseln Sie vom Setz- in den Ziehmodus bzw. umgekehrt." Alles in allem ist das Programm sehr einfach zu bedienen, die Grafik ist gut und es gibt keine wesentlichen Mängel zu beklagen.

Axel Schwanhäußer ■



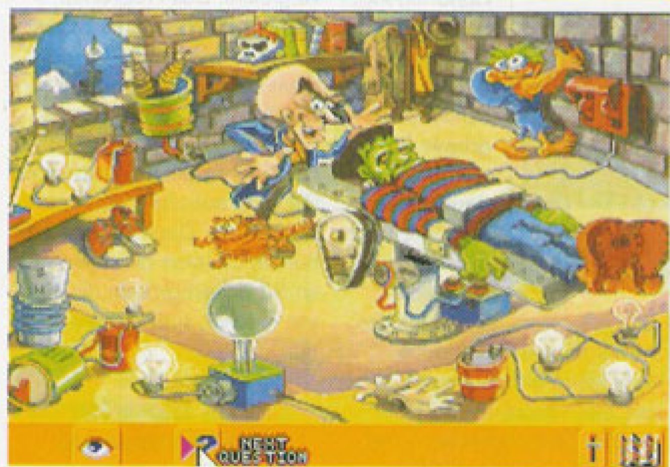


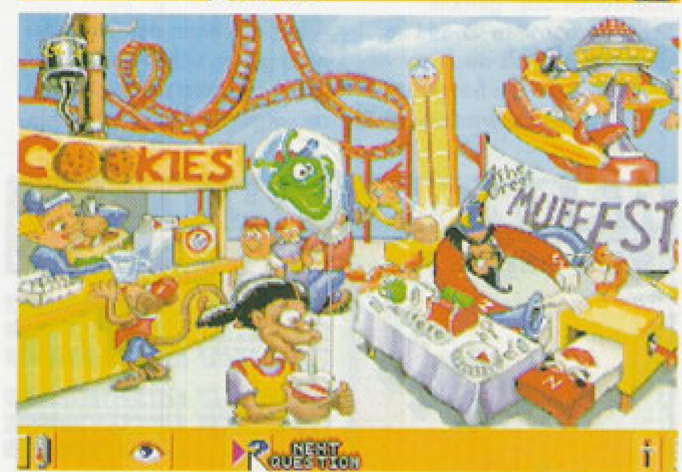
Quarky and Quaysoo's Turbo Science / Putt Putt Joins The Parade

Spielend lernen?

Zwei Programme der Gattung "Educational Software" für Kinder stehen heute auf dem Prüfstand und eine Frage drängt sich auf: Geht es den Softwarefirmen hier wirklich um den "erzieherischen Anspruch", oder nur darum, Kinder möglichst früh an den Rechner als Spielgefährten zu gewöhnen?







Wissenschaftsspielerei für die Kleinen. Die Naturgesetze werden in bunter Umgebung untersucht.

Quarky and Quaysoo's Turbo Science" von Sierra ist ein Frage- und Antwortspiel nach Art von Trivial Pursuit für neun bis 14-jährige, wobei die Fragen hier nur aus dem Bereich der Naturwissenschaften stammen. Das Spiel findet als Wettrennen zwischen den vom Spieler gelenkten Elfen Quarky und Quaysoo auf der einen Seite und einem von drei anderen Teams als Gegner statt. Dazu ist zu sagen, daß in den USA derartige Wissenswettkämpfe zwischen Schulklassen sehr beliebt sind. In der aufgepeppten Computervariante müssen die Teams eine vorgegebene Wegstrecke zurücklegen und an mehreren Zwischenstopps Fragen beantworten. Für richtig beantwortete Fragen gibt es Geld, und damit können Transportmittel zum nächsten Wegpunkt erworben werden.

Trivial Pursuit auf dem Computer?

Die Fragen beziehen sich immer auf den jeweiligen Schauplatz, wobei die Spannbreite vom Strand zur Baustelle und von Frankensteins Labor bis zum Piratenschiff reicht. Meist können sie durch Anklicken mit der Maus beantwortet werden, so werden zum Beispiel bei der Frage nach der Amplitude einer Welle drei Strecken an einer Meereswelle angezeigt, ansonsten stehen mehrere Antworten zur Auswahl. Es ist zu begrüßen, daß zur Beantwortung nicht pures Auswendiglernen notwendig ist, sondern einerseits Messungen möglich und nötig sind, z. B. von Temperatur, Gewicht, Spannung etc., andererseits die Möglichkeit zur Forschung besteht. Letzteres bedeutet, daß in einem recht ausführlichen Handbuch nachgelesen werden kann, wobei die genaue Stelle bei der jeweiligen Frage angegeben ist.

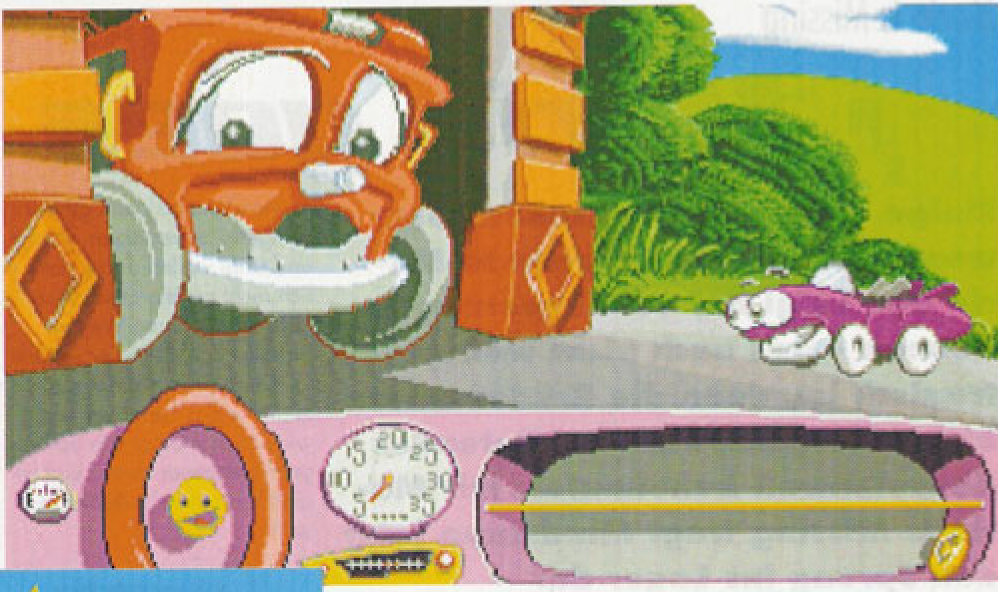
Grafik auf Sierra-Standard

Sowohl die einzelnen Schauplätze als auch die Übersichtskarte sind schön gezeichnete Comic-Bilder mit kleineren Animationen. Zwischen den einzelnen Rennen finden Interviews und Siegerehrungen statt, die ebenso wie die Reise von einem Zwischenstopp zum anderen (per Mountainbike, Paragliding, U-Boot, Rakete etc.) als nette kleine Comicfilmchen gestaltet sind. Dabei ist eine ganze Menge Abwechslung im Spiel, so daß es recht lange dauert, bis man die Animationen alle kennt und einfach wegdrückt. Der Sound beschränkt sich auf ein wenig Gedudel im Hintergrund, ist aber nicht weiter störend.

"Your child will learn. GUARANTEED!"

Mit Sicherheit lernt ein Kind etwas beim Spielen von "Quarky and Quaysoo's Turbo Science". Allerdings glaube ich, daß dazu ein gewisses Grundinteresse bereits vorhanden sein muß. Was jedoch noch wichtiger sein dürfte und worauf auch die Anleitung hinweist, ist, daß die Eltern bereit sein müssen, mit ihrem Kind über das Gelernte oder Unverstandene zu

reden. Wer sein Kind mit dem Computer nur ruhigstellen möchte und seine Ruhe haben will, der läßt es besser Wing Commander spielen. Anzumerken ist noch, daß zum Test nur eine englische Version vorlag - hierzulande macht natürlich nur eine gut übersetzte deutsche Version Sinn.



Ein Adventure ohne Text

"Putt Putt Joins The Parade" von Electronic Arts ist ein Grafik-Adventure für drei- bis siebenjährige. "Wie das?", werden Sie sich fragen "auch in Grafik-Adventures kommt doch immer eine ganze Menge Text vor." Des Rätsels Lösung steht schon auf der Packung: "It talks!" - Es spricht. Und daher findet in diesem Abenteuer alles in akustischer Form statt. Leider stimmt das vom Hersteller gegebene Versprechen, daß keine Soundkarte notwendig ist, nicht ganz, denn die Verständlichkeit der gesprochenen Sprache leidet doch sehr unter dem PC-Lautsprecher. Mit einer Soundkarte ertönen allerdings glasklare Stimmen.



Das große Ziel ist erreicht: Die Autoparade kann mit Putt Putt stattfinden.

Im Land der lebenden Autos

Putt Putt ist ein Autokind, das eines morgens im Radio hört, daß heute in seiner Heimatstadt Cartown eine Parade stattfindet. Natürlich will Putt Putt unbedingt daran teilnehmen und fährt erst einmal zu Smokey dem Feuerwehrauto, um zu fragen, wie das geht. Dort erfährt man, daß Putt Putt unbedingt eine Autowäsche, einen Luftballon und ein Haustier braucht. Sinn des Spiels ist es, all das zu besorgen und am Ende an der Parade der Autos teilzunehmen. Dazu müssen einige (für Erwachsene) einfache Rätsel gelöst werden, deren Problemstellung durch Sprache, Bilder und Symbole gut dargestellt ist.

Viel Speicher, wenig Handlung

"Putt Putt Joins The Parade" benötigt ca. 10 Megabyte Plattenspeicher, und dafür passiert dann doch recht wenig. Sicher, die digitalisierte Sprache braucht eine ganze Menge Platz, aber die Spieldauer von ca. 30 Minuten für einen Erwachsenen zeigt doch den Mangel an Handlung. Die Verlängerung der Spieldauer bei Kindern beruht auf dem Nachdenken und Ausprobieren bei Problemen, wobei ich nicht weiß, wie groß hier die kindliche Ausdauer ist. Allerdings dürfte ein Ausflug ins Grüne mit den Eltern (deren guten Willen vorausgesetzt) sehr viel erlebnisreicher sein.

Lerneffekt und Spielspaß

Zurück zu der eingangs gestellten Frage nach der Absicht der Softwarefirmen. Sierras "Quarky and Quaysoo's Turbo Science" hat den hohen Anspruch, Kindern spielerisch naturwissenschaftliches Wissen zu vermitteln, und das sollte trotz der oben gemachten Einschränkungen auch gelingen, denn es macht Spaß, dieses Spiel zu spielen. Letzteres gilt auch für "Putt Putt Joins The Parade", allerdings wie schon gesagt nur für kurze Zeit. Ich glaube nicht, daß ein Kind von diesem Adventure profitiert, es sei denn es "lernt", daß man mit diesen komischen grauen Kästen sich die Zeit vertreiben kann, wenn Mama und Papa keine haben.

Peter Freunscht ■



TURBO SCIENCE – SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 6 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Sierra
MUSTER von	Hersteller
Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	normal

PUTT PUTT – SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 10MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Electronic Arts
MUSTER von	Hersteller
Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	schlecht

Mario is Missing

Mario goes PC

Einige unserer erwachsenen Leser werden die beiden Klempner Mario und Luigi nur vom Hörensagen kennen - was auch nicht weiter tragisch ist, denn die Brüder waren bisher ausschließlich in Nintendos Konsolenwelt beheimatet. Mit Mario is Missing wagt Mindscape jetzt den Sprung ins Lager der "Großen". Was dabei herauskam ist trotzdem eher ein Spiel für die "Kleinen".

Bowser, der Allround-Bösewicht aus der Nintendo-Welt, plant den ganzen Globus zu überschwemmen. Mit einem riesigen Kontingent an Haartrocknern will er die Polkappen zum Schmelzen bringen. Die nötigen Moneten für dieses teuflische Projekt sollen durch eine weltweit angelegte Serie von Kunst- und Artefakten-Diebstählen beschafft werden. Seine Gefolgschaft von räuberischen Schildkröten, den Koopas, ist bereits auf dem Weg in 19 verschiedene Metropolen der Welt, um jeweils mehrere Wahrzeichen zu entwenden und dann gewinnbringend zu versetzen. Mario und Luigi wollen dabei natürlich nicht untätig zusehen, und bahnen sich ihren Weg zu Bowsers Schloß in der Antarktis. Der tapfere Mario traut sich zuerst in das Gemäuer und wird auch prompt von Bowser gefangengenommen: Luigi ist plötzlich auf sich alleine gestellt.





Lehrreiche Weltreise

In dem Schloß wird Luigi aufs neue unangenehm überrascht: Jede einzelne Tür führt nicht etwa in einen Raum, wo er seinen Bruder finden könnte, sondern teleportiert Luigi ins Zentrum der besagten Städte irgendwo auf dem Erdball. Des Spielers Aufgabe ist es nun, die dort herumstreifenden Koopas ausfindig zu machen, ihnen die Beute abzunehmen

Ein ungewohntes Bild: Der berühmteste Klempner der Welt gibt sich in einem Adventure auf dem PC die Ehre.

und an den richtigen Ort in der Stadt zurückzubringen. Außerdem gilt es, anhand von Hintergrundgrafiken, Hintergrundmusik, Hinweisen von Passanten und genauer Betrachtung der gestohlenen Wahrzeichen, herauszufinden in welcher Stadt sich Luigi überhaupt befindet. Sind alle Gegenstände zusammengetragen, und konnte man auch einige Fragen über die einzelnen Artefakte richtig beantworten, kann Luigi ins Schloß zurückkehren und eine andere der insgesamt 19 Türen betreten.

Lernerlebnis von sieben bis zwölf

Mario is Missing stellt weder große Anforderungen an den Spieler noch an Ihr Computersystem. Sieben Megabyte Festplattenspeicher sollten allerdings schon frei sein, um das Lernspiel zu installieren. Obwohl sich der Schwierigkeitsgrad auf Sieben- bis Zwanzigjährige einstellen läßt, ist die Zielgruppe nach obenhin ungefähr auf zwölf Jahre begrenzt, denn ein 14- oder 15-jähriger würde seinem Vater höchstens den Mittelfinger präsentieren, wenn der ihn auf die etwas simpel geratene Suche nach den Koopas schicken will. Für Sieben- bis Zwölfjährige allerdings könnte der leichte Schwierigkeitsgrad, die kunterbunte Grafik und die lustige Musikbegleitung zu einem Erlebnis werden. Wer seinem Filius also auf spielerische Weise Kenntnisse über Geographie und Weltkulturen mit auf den Weg geben möchte, kann hier ohne Bedenken zugreifen. Daß man damit bis zum Erscheinen einer deutschen Version warten sollte, ist aber unbedingt anzuraten.

Thomas Borovskis ■



Mario is missing	
SPECS & TECS	
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 7 MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 110,-
HERSTELLER	Mindscape
MUSTER von	Hersteller
Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	schlecht

Lesermeinung

Comanche

Fast hätte man auf der ECTS in London den kleinen Stand des Softwarehauses Novalogic übersehen, wäre nicht ein gut plazierter Monitor mit einem Demo gewesen, das mit den ersten Bildern für Furore sorgte...

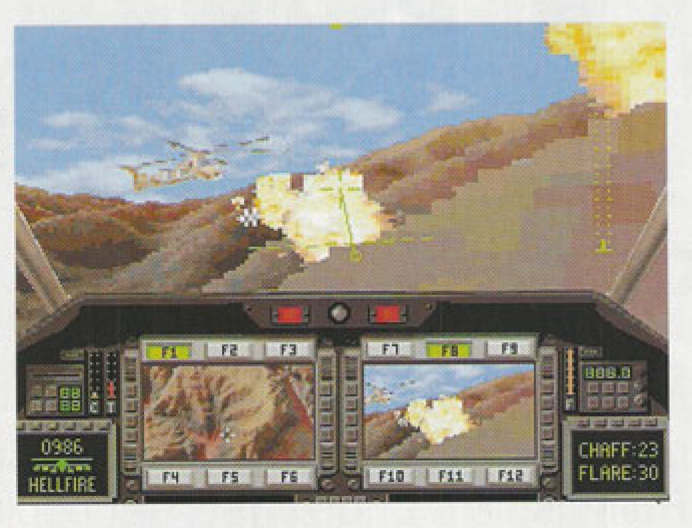
Denn von Anfang an war klar, daß Comanche Maximum Overkill (in Deutschland Operation White Lightning) ein Meilenstein ist. Einige Wochen später stand die voluminöse Packung des amerikanischen Imports in deutschen Läden. Die Geschichte von Comanche spielt in naher Zukunft, in der sich Terroristen und mächtige Drogenbosse mit modernster russischer Militärtechnik bis an die Zähne bewaffnet haben. Um ihnen das Leben schwer zu machen, werden Kampfhubschrauber des Typs RH-66 eingesetzt.

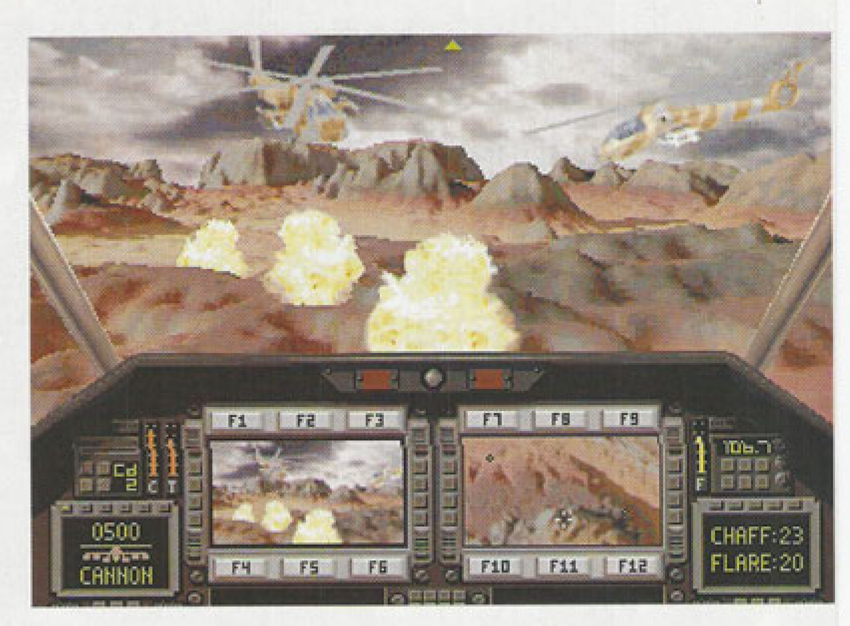
Autor:
Piotr Piwowarczyk
München
18 Jahre
Schüler

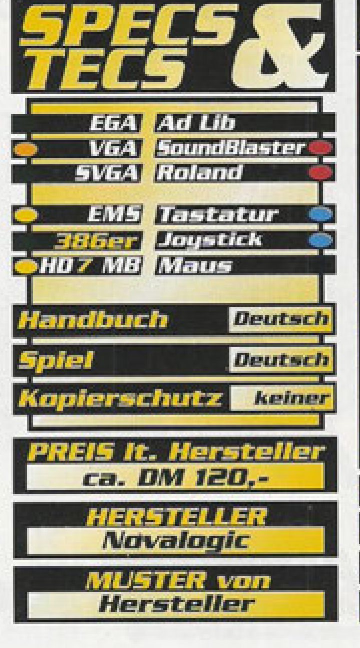
Im Spiel kann zwischen zehn Trainingsmissionen, in denen der Gebrauch der Waffensysteme geübt werden kann, und zehn Missionen der Operation White Lightning gewählt werden. Profis jedoch haben die 20 Aufträge in einigen Tagen durchgespielt, was nicht heißen soll, daß die Motivation nachläßt, denn jeder Auftrag macht dank atemberaubender Grafik aufs neue Spaß. Hat man sich für eine Mission entschieden, wird einem der Auftrag erteilt. Man wird leider ohne weiteres Briefing in der Nähe des Zieles abgesetzt. Nur eine Satellitenkarte, die mit Hilfe von AWACS Flugzeugen auf dem neuesten Stand über die Bewegungen in einem bestimmtem Sektor gehalten wird, verrät den Standort gegnerischer Vehikel...

Was danach folgt ist Action vom Feinsten. Hat man den Hubschrauber unfreiwillig in den Boden gerammt, wird man in der Reihenfolge der Aufträge zurückgesetzt, was meistens durch Abbruch von aussichtslosen Aufträgen vermieden werden kann. Dies ist zwar nützlich, trägt aber nicht zur Realitätsnähe dieser Simulation bei, wie auch die Tatsache, daß man in Flüssen landen oder Felsen mit 192 Mph rammen kann, ohne ernsthaften Schaden zu nehmen. Neben der flachen Hintergrundmusik nervt außerdem die unwahrscheinlich hohe Effektivität der Waffen d. h., daß unsere Gegner (fast) immer danebenschießen und wir immer treffen.

Die spektakuläre Landschaftsgrafik, die auf komplexen geographischen Strukturen und Satellitenfotos basiert, die nette Sprachausgabe (auf Soundblaster u. komp. Soundkarten) und der hohe Actiongehalt des Spieles entschädigen aber allemal. Empfohlen werden kann das Spiel nur Besitzern von 486ern oder schnellen 386ern (ab 33Mhz) mit 4 MByte RAM. Auf einem 386SX mit 16Mhz und 4 MByte RAM, kann man sich darauf vorbereiten, zwischen den einzelnen Bildsequenzen Kaffee zu trinken, während man versucht den unkontrollierbaren Hubschrauber zu steuern.









SECRET WHISPER

Civilization

Ein ziemlich sicherer Weg zum Erfolg läßt sich meiner Erfahrung nach direkt nach dem Start des Spiels dadurch einschlagen, daß man als allererstes die Steuern minimiert (ruhig bis auf 0%) und die Ausgaben für "Science" auf den Höchstwert setzt. Erste Anschaffungen sollten sich auf "Phalanx" und "Granary" konzentrieren, danach legt man am besten eine Investitionspause ein, bis man sich "Chariots" leisten kann (wegen der höheren Reisegeschwindigkeit), mit denen man das Terrain erkunden und eventuell in den Hütten lagernde Schätze usw. einsammeln kann. Jetzt sind auch "Settlers" nützlich, die Wege anlegen. Die Anzahl der Städte sollte auch in dieser Phase auf drei bis vier beschränkt bleiben (niedriger Verteidigungsaufwand).
Dieses Vorgehen hat den Effekt, daß der technologische Fortschritt quasi explodiert, wodurch die Produktivität schon bald rasant nach oben geht. Für kurze Zeit mag es reichere und mächtigere Konkurrenten geben, die aber rasch überrundet sind, wenn man beispielsweise ihren Reitern Musketiere, ihren Triremen Fregatten und ihren Steinschleudern Kanonen entgegensetzen kann.
Sollten die Mittel knapp werden, wird der zuständige Minister rechtzeitig warnen. Dann läßt sich die Steuerlast-Verteilung langsam verschieben, bis der Haushalt wieder im Lot ist. Zu der Zeit dürfte man allerdings schon den Platz an der Spitze erreicht haben.
Viel Spaß beim Ausprobieren,

Robert Wimmer

Global Effect

Wenn man von Anfang an nur Bäume pflanzt, wird die Energieleiste ständig steigen (ohne Kraftwerke). Später hat man soviel Energie, daß man sie gar nicht mehr allein verbrauchen kann.

Matthias Fabe

Might & Magic 4

Alle Stationen, die von Teleportern aus bereist werden können:

Lord Xeen
Vertigo
Nightshadow
Rivercity
Asp
Winterkill
Castle Burlock
Newcastle
Castle Basenji
Witch Tower
Darzogs Tower
Dragon Tower
Tower of High Magic
Darkstone Tower
Dragon Lair
Cave of Illusion
Warzone
Mount Firestone
Barbaric Mountains
Gargoile Range
Red Dwarf Range
Ogre Hills
Pitchfork Creek
Magic Delta
Lifeforce Lagoon
Lava Lake
Red River Basin
Toad Meadow
Ever Blossom Orchard
Forest of the Walking Dead
Fairy Forest
Troll Forest
Jousters Savannah
Desert of the Sphinx
Land of the Giants
Shangra-La (Stadt im Dungeon)
Count Du Money (Ende aller Geldsorgen)
Bogus
Showtime (für die Ungeduldigen das Endgame-Demo)
desweiteren noch:
Mine 1, Mine 2, Mine 3, Mine 4, Mine 5, Alpha, Theta, Kappa und Omega
Das Schwert, das zum Kampf gegen Lord Xeen benötigt wird, bekommt man mit der Eingabe "I Lost It".

Codewörter, die zum Zugang tieferer Dungeon-Level benötigt werden, sind: Golux, Laboratory und Rosebud.

Roman Schelbert

Ween - The Prophecy

(Demodiskette PC Games 12/92)

Zuerst müssen Sie mit dem Schlauch die Flasche, die im Wasser schwimmt, an Land holen und den Korken entfernen. Wenn das geschehen ist, nimmt man den Hammer aus dem Inventar und zerschlägt damit das Schloß an der Ladeklappe vorne am Schiff.
Den Teer, der unter der Klappe zu finden ist, nehmen Sie heraus und tunken den Flaschenkorken darin ein. Nachdem der Korken mit dem Teer beschmiert wurde, stopft man damit das Loch im Schiff. Damit der Korken nicht sofort wieder herausspringt, schlägt man dann einmal kräftig mit dem Hammer drauf (zwischen dem Stopfen des Lochs und dem Festschlagen sollte nicht allzu viel Zeit vergehen). Wenn Sie all das erledigt haben, befinden Sie sich auch schon am Ende der Demo-Version.

Elf

Wer ohne größere Anstrengung neun Gewürzarten, 99 Pets und die volle Lebensenergie haben möchte, sollte während des Spiels einfach "CHOROPOO" eingeben. Dabei muß er allerdings schnell sein.

Andreas Rettkowski

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Comanche

(Operation White Lightning)

Einstellungen zu Begin einer Mission (Kampagne):

1. Auto-Hover aktivieren
2. Waffenwahl: Stinger (Luft-Luft-Raketen)
3. Im linken, kleinen Infobildschirm (LCD Tactical Display Monitor) TAC sollte man die Karte auf kleinste Darstellung zoomen (Taste 'Ö'), um feindliche Hubschrauber möglichst früh zu orten; wenn die Karte auf maximale Vergrößerung steht (zoom in) und man einen roten Punkt bemerkt, sitzt der Feind einem schon im Nacken und man hat so gut wie keine Chance mehr.
4. Die kollektive Steuerung knapp über Bodenhöhe einstellen: 60-100 Einheiten im Radar-Altimeter. Für die kollektive Steuerung sollte man sich ein zusätzliches 100-Kilo-Ohm Potentiometer (in Reihe schalten mit 330 Ohm Widerstand) am Joystick anbringen und am Joystickport 2 mit den Eingängen für die Y-Achse verbinden (Pins 6 und 1) und im Menü Flightstick w/Throttle wählen. (Menü-Einstellungen sichern).
5. Für eine bessere Übersicht sollte man den künstlichen Horizont (artificial horizon) ausschalten. (Menüeinstellungen sichern).

Nützliche Anzeigen sind außerdem noch der Missions-Status-Bildschirm, um die Nutzung der Waffen zu planen, und der Schadens-Bildschirm, um die Angriffsstrategie bei ausgefallenen Systemen festzulegen.

Auftragsausführung:

Zuerst sollten alle feindlichen Hubschrauber ausgeschaltet werden, sonst muß man beim Angriff auf Bodenziele immer noch ein Auge auf die digitalisierte Karte haben, ob sich nicht doch ein feindlicher Hubschrauber von hinten nähert und den gut geplanten Bodenangriff zunichte macht und eventuell im Kampfgetümmel Ihren Comanche beschädigt. Die Stinger Raketen sollten im flachen Gelände bei einer maximalen Entfernung von 250-300 Fuß (Zielmonitor) abgefeuert werden, um das Ziel zu zerstören, bei hügeligem Gelände reduziert sich die wirksame Reichweite auf 150-200 Fuß. In einer verwundenen Schlucht lassen sich vorzüglich feindliche, infrarotgelenkte Raketen abhängen (immer das Raketen Radar 'Threat Indicator' im Auge haben). Einige Hubschrauber fliegen immer dieselbe Route; aus sicherer Deckung sind diese ein leichtes Ziel. Bodenziele, wie Panzer oder Tanklager (Tallage), werden meist von Raketenwerfern auf erhöhtem Gelände bewacht; um ungehindert angreifen zu können, sollten zuerst die Raketenwerfer auf die Ihr Radar-Detektor (rote Warnlampe 'R' unter Windschutzscheibe) anspricht ausgeschaltet werden. Ausnahme: Bei Artillerie-Unterstützung und einem Gelände mit ausreichend natürlicher Deckung (hügelig mit vielen Schluchten) taucht man aus derselbigen auf, übergibt der Artillerie die Koordinaten und taucht sofort wieder unter. Bodenziele können mit den Hellfire-Raketen aus großer Entfernung bekämpft werden, einzige Voraussetzung ist, daß die Ziele bis zum Auftreffen der Rakete im Zielmonitor bleiben; das Umdirigieren einer Hellfire nach dem Abschuß ist durch Selektion eines anderen Ziels möglich. Falls der Flügelmann die Hellfires abschießt, sollte man immer solange warten bis dieser gemeldet hat, daß er sich in Abschußposition befindet, sonst fehlt nachher eine Hellfire, die an einem Berg explodierte. Zum Erfüllen einer Mission braucht man "nur" alle blinkenden Punkte auf der Karte auszuschalten. Einen Bodenangriff sollte man planen, d. h. sich Zeit dafür nehmen, im Gelände Positionen finden in denen man sich vor evt. Raketenabwehr verstecken kann und günstige Angriffsrouten entdecken. Schluchten und Bergrücken bieten dabei sehr guten Schutz vor dem feindlichen Radar.

Besondere Vorsicht vor Bodenkontakten! Bei diesen wird als erstes das Zielsystem beschädigt, was das Abfeuern von Hellfires komplizierter macht, da das Ziel nur für wenige Sekunden aufgeschaltet bleibt und dann von neuem anvisiert werden muß.

Meine Erfahrungen mit den Waffensystemen:

Stinger (Luft-Luft-Rakete)
1 Stinger = 1 Hubschrauber
3 Stinger = 1 Panzer oder Raketenwerfer (nur im Notfall)

Hellfire (Laser-Guided)
1 Hellfire = 1 Hubschrauber oder Panzer oder Raketenwerfer

20mm Kanone
1 Schuß = 1 Treibstofftank
ca. 50-100 Schuß = 1 Panzer (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)
ca. 50 Schuß = 1 Hubschrauber (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

70mm Raketen
ca. 10 Stück = 1 Panzer (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)
ca. 1-2 Stück = 1 Hubschrauber (trotz Zielsystem seitlich vorhalten)

Artillerie-Unterstützung
Nur für praktisch unbewegliche Ziele geeignet, wie Tanklager, stationäre Raketenwerfer und auftankende oder wartende Einheiten.

Frank Hildebrandt

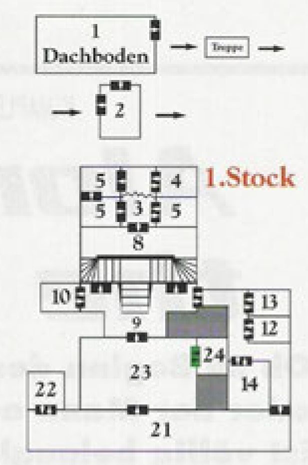
KOMPLETTLÖSUNG

Alone in the Dark

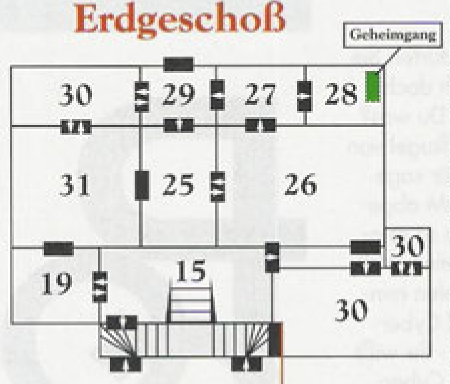
Ob zu Beginn des Spiels die Frau oder der Mann ausgewählt wird, ist völlig belanglos. Wir zeigen hier die einfachste Möglichkeit auf, dieses Spiel durchzuspielen.

Es wird immer jemanden geben, der bis zum Schluß noch alle Lebenspunkte aufsparen oder möglichst viele Kugeln übrighaben will, aber das bleibt Ihnen selbst überlassen. Weiterhin wird bei jedem Gegenstand bemerkt, ob er noch benötigt wird, wodurch man nicht soviel rumzuschleppen braucht. Wir beginnen auf dem Dachboden. Hier nehmen wir die Lampe, RENNEN zum Schrank neben dem Fenster und schieben ihn vor dasselbige. In ihm befindet sich eine Indianerdecke. Dann die Truhe auf die Bodenklappe schieben, und das Gewehr rausnehmen. Auf der rechten Seite des Klaviers befindet sich ein Geheimfach mit einem Brief drin, den wir lesen und gleich wieder weglegen. Genauso verfahren wir mit dem Buch aus dem Regal. Die Treppe runtergehen. Rechts im Regal finden wir einen Ölkanister, den wir gleich benutzen und liegenlassen. Den Pfeilbogen noch mitnehmen und nach rechts raus aus dem Raum. Im Korridor die erste Tür links (aus Sicht der Person) - auf den brüchigen Boden in der Mitte des Ganges aufpassen! Mit dem Schlüssel aus dem Sekretär die Truhe öffnen und den Säbel nehmen. Den Schlüssel weglegen.

Das Gewehr benutzen, die Tür öffnen und sofort ein paar Schritte zurück. Der Zombie sollte mit zwei Schüssen beseitigt werden. Jetzt den Raum auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors betreten. Gleich links vom Schrank hinstellen und einen Moment warten. Den kleinen Zombie können wir beruhigt umboxen, da er keine große Reichweite hat. Hierbei nicht den Säbel verwenden, da wir sonst zwei Teile mit uns rumschleppen müssen. Anschließend das Gewehr benutzen und in den nächsten Raum links neben dem Fenster gehen. Gleich vor die linke Tür stellen und auf das Fenster zielen. Das kleine Monster mit zwei Schüssen besänftigen. Die Vase links vom Bett nehmen und gegen die Wand schmeißen. Den Schlüssel nehmen und die Scherben liegenlassen. Mit dem Schlüssel den "Teddy-Schrank" öffnen, die zwei Spiegel herausnehmen, den Schlüssel hinlegen und den Raum durch die Tür gegenüber des Fensters verlassen. Gleich durch die Tür auf der anderen Seite des Ganges ins Bad gehen. Den Schrank öffnen, das Erste Hilfe-Set nehmen, öffnen, Flasche trinken (+10 Lebenspunkte) und Kästchen und leere Flasche wieder hinlegen. Nun wieder raus und durch die Tür am Ende des Ganges. Links und rechts stehen hier zwei unbewegliche Viecher - nicht zunahe kommen - und jeweils eine kleine Statue daneben. In diese setzen wir unsere zwei Spiegel ein, worauf sich die beiden Monster durch ihre Spiegelbilder gegenseitig zerstören. Hinterher gehen wir die Treppe runter (das dumme Lachen gar nicht beachten). Nicht in Reichweite des Ritters kommen. Jeweils links und rechts neben der Treppe befinden sich Abgänge, die zum Erdgeschoß führen. Beim rechten Abgang befindet sich eine Tür, durch die wir jetzt gehen. Wir sollten jetzt auf einen Kamin blicken, vor dem ein Geist sitzt. Wir nehmen die Gewehrmunition aus dem Schrank, das Grammophon vom Tisch und die Streichhölzer vom Kamin. Den Schürhaken lassen wir liegen. Nicht den Geist berühren. Das Gewehr laden wir gleich nach. Nun durch die Tür auf der anderen Seite der Treppe und die Tür dahinter gehen. Wir befinden uns jetzt in einem Schlafzimmer. Jetzt am besten abspeichern, den Notizblock auf dem Kamin lesen und gleich wieder laden. Dadurch sparen wir uns, das Monster abzuwehren. Jetzt kommt ein etwas schwieriger Teil. Wieder auf dem Gang, gehen wir gleich die nächste Tür links rein ins Badezimmer. Wir schalten auf Kämpfen und hauen gleich dem Vieh in der Badewanne eine runter. Danach nehmen wir die Kanne neben dem Schrank. Jetzt wieder dem Vieh eine runterhauen. Dann schnell zum Schrank, durchsuchen, Erste Hilfe-Set nehmen und ganz schnell raus aus dem Raum. Draußen wie gehabt den Heilungstrank verwenden (+20! Lebenspunkte) und beides liegenlassen - am besten nicht im Gang, da die Sachen hier im Weg liegen. Hinter der nächsten Tür im Gang verbirgt sich ein verdunkelter Raum. Reingehen und die Zündhölzer verwenden. Die



brennende Lampe irgendwo im Raum hinstellen - dadurch kann man sich frei bewegen, ohne ständig die Lampe neu benutzen zu müssen. Die Statue und das Buch vom Tisch nehmen. Buch lesen und wieder weglegen. Im Nachtkästchen befinden sich Revolverkugeln. Die Lampe wieder mitnehmen und den Raum verlassen. Diesen Ort als Position A vermerken! Nun gehen wir zum Ritter, hauen ihn einmal und beschmeißen ihn mit der Statue aus dem dunklen Zimmer (erfährt man aus einem Buch aus der Bibliothek). Das Schwert nehmen wir mit, und die Statue stellen wir in die Ecke, wo sie niemanden stört. Danach ins Erdgeschoß runter und gleich rechts durch die Tür in die Küche und durch die dunkelbraune Tür, gegenüber des Kamins, in die Speisekammer gehen. Hier den Schlüssel vom Haken und die Kekse aus dem Schrank nehmen. Die Kekse essen (+5 Lebenspunkte) und die Schachtel weglegen und den Raum verlassen. Alle anderen Gegenstände hier in der Küche braucht man nicht. Jetzt die dunkelbraune Tür gegenüber der Spüle öffnen. Das Schwert benutzen, hineingehen, gleich wieder rückwärts (!) raus und nach links umdrehen. Der Zombie sollte mit dem Schwert kein Problem darstellen. Wieder rein in den Raum. Im Kohlenhaufen ist ein Schuhkarton, in dem sich ein Revolver befindet. Schuhkarton wieder hinlegen und Revolver nachladen (jetzt 12 Schuß!?). Den Ölkanister nehmen, benutzen und hinstellen. Die Kanne am Wasserfaß auffüllen - nicht das Wasser trinken. Das wars für die Küche. Wir können wieder raus auf den Gang gehen. Auf der anderen Seite der Treppe sind zwei Türen. Die eine ist verschlossen und führt zum Keller, die andere in den Garten. Zuerst gehen wir in den Garten direkt auf die Statue zu. Nachdem wir sie durchsucht und die drei Pfeile genommen haben, gehen wir sofort wieder aus dem Raum, da jetzt Spinnen herabfallen, gegen die wir keine Chance haben. Nachdem wir die verschlossene Tür mit dem Schlüssel aus der Küche geöffnet haben, gehen wir in den Keller hinunter. Ganz schnell zwischen Treppe und Flaschenregal bis ganz nach hinten RENNEN, die Revolverpatronen nehmen und wieder ab nach oben. Das alles möglichst ohne eine Ratte aufzuscheuchen, denn diese können wir (noch) nicht besiegen. Oben angelangt den Revolver nachladen. Nun wieder zurück zu Position A, den Gang weiter und durch die Tür am Ende gehen. Jetzt sind wir in einer Art "Gemälde-Korridor". Dem Typen mit dem Beil hängen wir die Indianerdecke über. Den Gang bis auf Höhe des grünen Bildes (Tip zur Lösung des Spiels!) hinuntergehen. Mit dem Bogen den Indianer am anderen Ende des Ganges außer Gefecht setzen. Danach den Bogen und die restlichen Pfeile ablegen, denn zum Schießen ist das Ding einfach zu unpraktisch. Neben dem Indianerbild befindet sich eine Tür - reingehen. Wir nehmen die Buchattrappe vom Tisch und verschieben die Standuhr nach links. Aus dem Geheimfach nehmen wir den Schlüssel und das Manuskript, welches wir lesen und liegenlassen. Circa auf mittlerer Höhe des Ganges befindet sich der Hintereingang zur Biblothek. Wir benutzen die Lampe, gehen hinein, stellen die Lampe hin und RENNEN - weil von rechts ein Monster kommt - sofort nach links (von der Tür aus gesehen) zwischen den Bücherregalen durch, bis an die hintere Wand der Bibliothek. Dann laufen wir rechts rum. Wir können nun in der Mitte der Bücherwand eine Geheimtür entdecken, die wir öffnen, indem wir ganz rechts die Buchattrappe in die Bücherlücke stecken. Im Geheimraum nehmen wir zuerst den Talisman, der vor sich hinfunkelt. Aus dem Schrank brauchen wir nur den gewellten Dolch. Einmal alle Pergamente und Bücher lesen, und wieder hinlegen - Achtung: Das hellbraune Buch bedeutet den Tod! Sobald wir den Geheimraum verlassen haben, stellen wir uns in eine Ecke und warten bis das Monster herankommt. Ein Schlag mit dem Dolch genügt, um das Vieh zu besänftigen. Der Dolch wird jetzt nicht mehr benötigt. In den Regalen befinden sich noch viele hilfreiche Bücher - Vorsicht vor einem roten Buch! Danach die Lampe wieder mitnehmen und die Bibliothek auf der "Ritterseite" verlassen - also durch die andere Tür. Diese Tür läßt sich nur von innen öffnen. Nun runter ins Erdgeschoß und einfach geradeaus weiter den Gang entlang. Von uns aus gesehen auf der linken Seite befindet sich eine verschlossene Tür. Sie führt zum Ballsaal und läßt sich auch nicht öffnen. Die Tür gegenüber öffnen wir und benutzen gleich das Gewehr. Wenn wir schnell genug sind, können wir die Zombies mit einem einzigen Schuß umschießen. Wir müssen sie nur erwischen, solange sie noch auf ihren Stühlen sitzen. Also alle wegpusten - Munition sollte genug vorhanden sein. Wir verwenden deshalb das Gewehr, weil die Gewehrmunition in der Unterwelt kaputtgeht, sobald wir mal ins Wasser fallen, die Revol-



vermunition jedoch nicht. Wenn alle Zombies erledigt sind, RENNEN wir durch die Tür gegenüber des Kamins und benutzen die Wasserkanne mit der Zigarre. Nun öffnen wir die große verschlossene Tür rechts vom Fenster mit dem Schlüssel aus dem Geheimfach. Wir legen jetzt die Zündhölzer, die Kanne und den Schlüssel hin. Im Schrank befindet sich übrigens eine Schallplatte und ein Buch, die wir jedoch nicht brauchen. Nun gehen wir durch die gerade geöffnete Tür und setzen den Kavalleriesäbel in das Schild ein, worauf sich ein Geheimgang auftut. In dem Regal links vom Schild befindet sich eine Schallplatte in einem grünen Cover und ein Buch. Die Platte nehmen wir mit und gehen durch den Zigarrenraum raus auf den Gang. Achtung: Nicht durch die Tür mit dem Dreiecksfenster gehen! Stattdessen gehen wir durch die Tür gegenüber. Hier machen wir den Piraten mit dem Schwert nieder - üben. Sobald er weg ist, öffnen wir die linke Tür mit dem Schlüssel den er uns hinterläßt. Ach ja, links im Raum liegt noch ein Buch. Den Schlüssel und das Buch legen wir weg. Im Ballsaal stellen wir uns ein Stückchen unter das mittlere Pärchen und drehen uns zum unteren Bildschirmrand. Nachdem wir die grüne Platte benutzt haben - das Grammophon sollte jetzt unter uns stehen - beginnen die Geister zu tanzen. Wir versuchen nun, OHNE die Geister zu berühren den Holzschlüssel vom Kamin zu nehmen und dann ganz schnell den Raum zu verlassen. Die Geister verschwinden bei Verlassen des Raumes, uns bleibt aber vorerst eine nette Begleitmusik. Jetzt endlich gehen wir die Geheimtreppe zur Unterwelt runter. Damit unten nichts passiert, hier nochmal eine Liste mit Gegenständen, die wir jetzt bei uns tragen sollten: Ein Holzschlüssel, ein Feuerzeug, eine Lampe, ein Talisman, einen Revolver, ein Schwert und ein Gewehr. Falls fürs Gewehr keine Munition mehr vorhanden ist, lassen wir dieses natürlich hier. Vor der Brücke auf 'Springen' schalten und die Brücke in "Zweier- Sprüngen" überqueren, falls wir später nochmal runter wollen. Den Revolver benutzen - wichtig, weil er keinen Rückstoß hat, der uns vor den Wurm schmeißen würde. Einfach den Gang entlanglaufen bis hinter uns der Wurm auftaucht. Dann rechts an dem verschlossenen Loch vorbeilaufen und das kleine Monster mit zwei gezielten Schüssen niederstrecken. Danach wieder zu dem nun offenen Loch gehen. Falls hier der Wurm drinsteckt, den Gang rechts solange langlaufen, bis der Kopf des Wurms sichtbar ist und dann wieder zurück zu dieser Stelle hier. Der Weg ist dann frei. Jetzt sollten wir auf einen Teich hinabschauen, der von einem hölzernen Weg umgeben ist. Wir merken uns diese Stelle als Position B. Einfach auf 'Springen' stellen und auf die andere Seite des Teichs laufen. Falls das grüne Monster zudringlich wird, einfach das Schwert benutzen - es läßt sich jedoch (noch) nicht endgültig beseitigen. Hier angekommen krabbelt uns so ein komisches Kriechvieh entgegen. Meine Lieblingsmethode ist einfach einmal draufschießen und dann den Rest mit dem Schwert erledigen. Den Gang solange weitergehen, bis man die Säulen und den Vogel, der hin und herfliegt, erkennen kann. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man erschießt den Vogel von hier aus, oder man geht zu den Säulen und holt ihn mit dem Schwert runter. Wie auch immer, jedenfalls springen wir danach auf die andere Seite. Am besten vorher abspeichern, falls man runterfällt - ist einfacher als unten rum. Den Höhlengang weitergehen, bis wir an eine Gabelung nach links und unten kommen. Nach unten gehts zu einer Spinne. Man muß sie zwar nicht beseitigen, es macht aber Spaß. Also runtergelaufen und am unteren Lochrand hingestellt. Die Spinne krabbelt aus ihrem Loch und fällt nachher in selbiges, bei dem Versuch uns zu erreichen. Danach gehen wir den Gang



links weiter. Wir befinden uns jetzt in einer großen Höhle. Wir folgen jetzt einfach den Säbeln und Totenköpfen bis ans andere Ende der Höhle. Den Vogel beruhigen wir wieder mit dem Schwert. Nachdem wir die Truhe mit dem hölzernen Schlüssel (den wir natürlich liegenlassen) geöffnet haben, nehmen wir den Edelstein heraus und lesen das Buch - es ist ebenfalls nicht weiter wichtig. Danach schieben wir den Felsen zur Seite. Nachdem wir durchs Loch gegangen sind, folgen wir dem Gang an einer verschlossenen Tür vorbei bis ins unbeleuchtete Labyrinth und benutzen die Lampe. Falls sie nicht brennen sollte, verwenden wir das Feuerzeug. Jetzt einfach geradeaus - in der Mitte ein bißchen verbogen - bis es nur noch nach rechts weitergeht. Von hier an immer an der linken Wand entlang, bis links am Bildschirm eine Wand auftaucht, die aussieht, als wären lauter Steintüren in ihr. Unterhalb dieser Stelle befindet sich eine Gangschleife, wir gehen jedoch rechts. Von hier aus wieder immer an der linken Wand entlang bis zu einer großen Steintür, die wir mit dem Edelstein öffnen. Hinter der Tür sehen wir einen Teich, in dessen Mitte sich der große Baum von dem grünen Bild in dem Gemäldegang befindet. Wir springen jetzt einfach auf den Baum zu ins Wasser und weichen sofort den Schüssen aus. Unser Ziel ist die steinerne Plattform vor dem Baum. Falls uns das grüne Monster in die Quere kommt, laufen wir einfach einmal links um den Baum herum. An der Plattform angekommen nehmen wir den Haken, setzen dort den Talisman ein, zünden die Lampe mit dem Feuerzeug an und werfen sie gegen den Baum. Danach bis zum linken Ausgang laufen und die Tür mit dem Haken öffnen - dies ist übrigens die Tür, durch die uns ein Zombie rausschleift, wenn wir mal sterben - und hindurchgehen. Jetzt rechts hoch und zurück zu Position B. Von hier aus rechts den Gang rein und immer an der rechten Wand lang (aus Sicht der Spielfigur), bis wir in eine Art Schlund kommen. Durch die Öffnung oben gehen. Wir befinden uns jetzt im Keller, nachdem die Fässer beiseite gerollt sind und uns den Eingang geöffnet haben. Im Regal rechts neben den Fässern befindet sich ein Buch. Wir verlassen den Keller über die Treppe - jetzt sind die kleinen Biester weg! Das Haus ist jetzt von allen (?) Geistern befreit und wir können endlich sorglos die Haustür am Ende des Ganges öffnen und diesen schauerhaften Ort verlassen. Viel Spaß beim Wegfahren!

Joe Gerhardt

Nachdem die ersten Zuschriften für unsere Rubrik "Post Script" eher zögerlich kamen, scheinen die Leser inzwischen diese Seiten angenommen zu haben. Auch für unsere "Helpline" kommt nun nennenswert Post, was mich natürlich besonders freut. An dieser Stelle möchte ich mich einmal bei den "Pionieren" bedanken, in der Hoffnung, daß noch viele folgen werden.

Rainer Rosshirt ■

EINSTIEGSFRAGEN

Ich lese Ihre Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe und ich muß sagen: Spitze! Vor allem der Preis ist echt billig. Ein besonderes Lob möchte ich an die Leute bei Euch in der Redaktion richten, die die Screenshots herstellen. Ihr habt Euch seit der ersten Ausgabe enorm gebessert! So, genug des Lobes, nun möchte ich, daß Ihr Eure kleinen, grauen Zellen spielen laßt.

1. Ich werde mir in nächster Zeit einen PC zulegen. Da ich bisher nur vor dem guten, alten Brotkasten saß, frage ich Euch, ob Ihr mir einen besonderen PC empfehlen könnt.
2. Darf man Programme, die sich auf der Coverdisk befinden weitergeben, oder sind das dann Raubkopien?
3. Stimmt es, daß die Super-VGA-Karte nur ein Flop ist? Ich habe gelesen, daß die Super-VGA-Karte eine schlechtere Auflösung hat, als eine normale VGA-Karte!

Ich würde mich freuen, wenn Ihr den Brief abdrucken würdet.

Alexander Grieb

▲ Dein Lob habe ich weitergegeben, was einem unserer Mitarbeiter den Tag versüßte. Allerdings hoffe ich, daß Du mit "billig" nur unseren Preis meinst. Doch nun zu Deinen Fragen.

1. Ich werde mich hüten, Dir an dieser Stelle eine bestimmte Marke zu empfehlen. Allerdings würde ich Dir nahelegen, einen 486er zu kaufen, um auch für zukünftige Anwendungen und natürlich Spiele gerüstet zu sein.
2. Man darf - obwohl wir es natürlich lieber sehen würden, wenn sich jeder unser Heft kauft!
3. Daß "SVGA" ein Flop ist, dem möchte ich widersprechen. Auch die Sache mit der niedrigeren Auflösung scheint ein Mißverständnis zu sein. Wer schon einmal "Links 386 Pro" gesehen hat (benötigt SVGA!) wird Dir heftig widersprechen.

WETTRÜSTEN

Zuerst einmal dürfen Sie mich Duzen (ich Dich doch auch, oder?). Weißt Du was? Ich habe eine Kristallkugel von einer Wahrsagerin für sage und schreibe 9,99 DM abgekauft. Und als ich da so reinschaute, da sah ich eine Welt, in der man zum Spielen mindestens einen U-Bird Cyberspace braucht. Was - Ihr wißt nicht was ein U-Bird Cyberspace ist? Das ist ein 786er mit 100 MHZ, Infrablaupistole (rot ist out!), CD-RAM (ROM ist veraltet), 9000 MB Platte (gute Spiele brauchen 200 MB und mehr!), Telemaus, Hirnboard (wird am Hinterkopf angeschlossen und ersetzt Keyboard und MS-DOS 56.4). Es gibt nur ein Problem: Dieser U-Bird kostet schlappe 7999.- ED (ED = Eurodollar. Ein ED = 5 DM). Nein - ich rede nicht vom Jahr 2121, ich rede vom 15.4. 1994. Das ist eine Zukunft, die wir ändern können, aber nur, wenn die Softwarefirmen nicht so weitermachen. Ich z. B. kann mir einen 486er mit 50 MHZ nicht leisten! Und meine Freunde auch nicht! Jetzt habe ich einen 386er mit 25 MHZ, 80 MB Platte, 2MB Speicher. Mehr ist nicht drin! Und dabei hätte ich so gerne Spiele wie Privateer oder SQ 5! Hiermit rufe ich die Softwarefirmen auf, auch für die 2 + 386er zu programmieren.

Oh, da fällt mir ein, daß ich ziemlich schnell zum Thema gekommen bin. Tschuldigung!

1. Beim Bewertungssystem könnt Ihr ruhig Noten von 1 bis 20 geben. Was ist der Unterschied zwischen 84% und 85%????
2. Eure Zeitschrift ist echt cool, aber im Post Script könntet Ihr uns ruhig Duzen.

Konstantin Welke

▲ Natürlich kann man mich Duzen!

Mit Deiner Kristallkugel scheint etwas nicht in Ordnung zu sein. Aber was hast Du für 9,99 DM erwartet? Wenn Du Spiele wie Privateer haben möchtest, wirst Du eben akzeptieren müssen, daß Dein 386er nicht mehr so ganz



**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

"State of the Art" ist. Und so lange der Verbraucher Spiele mit immer besserer Grafik und bombastischeren Sounds haben möchte, wird das Wettrüsten immer weitergehen. Doch will das der Verbraucher (Menschen wie Du und ich) überhaupt? Schreibt mir doch einmal Eure Meinung. Ich bin sicher, daß das nicht nur mich interessieren würde!
1. Der Unterschied zwischen 84% und 85% beträgt genau 1%. Was hast Du für eine Antwort erwartet?
2. Wie man in die PC Games hineinruft, so schallt es heraus! Wir versuchen jeden so anzusprechen, wie er es möchte. Von Du oder Sie im allgemeinen möchte ich hier Abstand nehmen.

WETTRÜSTEN II

Liebe Leute von der PC Games, Eure Zeitung finde ich sehr gut. Sie ist sehr übersichtlich gegliedert, die Bewertungen sind fair und daß in jedem Heft eine Demodisk ist, finde ich super. Ich, als PC-Einsteiger ohne Erfahrungen (sieht man einmal von Game Boy und ähnlichem Zeug ab), habe eine Frage an Euch:
Als ich vor einigen Monaten einen PC bekam, war ich für einige Zeit ganz happy. Damals dachte ich, ein 286er würde für den Anfang reichen. Doch wenn man heute in die Computerhefte schaut, merkt man deutlich woher der Wind weht! Erst wurden die 286er verramscht, dann die 386er. Wie weit wird die Entwicklung gehen? Einen 486er im Sommerschlußverkauf für 1000 DM?
Lohnt sich eine Aufrüstung (siehe Intel) für meinen 286er? Ist es überhaupt möglich ihm einen 3 - oder 486 Prozessor nachzurüsten? Wenn ja, was kostet mich das?

Florian Seibel

▲ Zuerst die schlechte Nachricht: Eine Aufrüstung, wie von Dir gewünscht, ist bei Deinem Rechner leider nicht möglich. Aber nun die gute Nachricht: Obwohl Du es wahrscheinlich als Scherz gemeint hast, sind wir gar nicht einmal mehr weit von solchen Schleuderpreisen entfernt. Ich habe schon die ersten 486SX für weniger als 1500 DM über die Ladentische gehen sehen.

ABO

Ich habe bisher zwei Ausgaben der PC Games und finde sie super. Ich würde sie auch gerne abonnieren. Aber da wären wir schon bei meinem ersten Problem!
1. Meine Eltern sind dagegen, daß ich die Zeitschrift abonniere, weil sie denken, daß es teurer ist. Zudem komme sie oft zu spät, und es gäbe noch andere Nachteile, wie z. B. wenn man sie nicht rechtzeitig abbestellt, muß man sie ein weiteres Jahr im Abo behalten. Stimmt das?
2. Soundkarte: In der Ausgabe 1/93 ist ein Bericht über den Soundman. Für mich ist es aber ein kleines Problem, daß er nicht Soundblaster kompatibel ist. Oder doch? Gibt es andere Karten, die dazu kompatibel sind?
3. Da ich, wie schon gesagt, Eure Zeitung super finde, und sie mit oder ohne Abo sammeln möchte, würde ich gerne die fehlenden Ausgaben nachbestellen. Kann man das bei Euch?
So, mehr gibt es nicht zu fragen. Nur loben könnt ich noch, aber das wird anderen Lesern bestimmt langweilig.

Maik Bassalig

▲ Wir und andere Zeitschriften sind im Abo nicht teurer, sondern preiswerter. Abonnenten haben die Zeitschrift meist schon einige Tage vor dem Erscheinen an den Kiosken im Briefkasten. Nur das Kündigen eines Abos können wir Dir leider nicht abnehmen. Der Soundman ist NICHT kompatibel zum Soundblaster! Bei den Kompatiblen fällt mir auf die Schnelle nur das Thunderboard und die Soundgalaxy ein, die es ab 179 DM gibt. Doch da man den Soundblaster 2.0 schon für 199 DM kaufen kann, stellt sich die Frage, warum einen "Nachbau"? Der sollte schon mit reichlich Ausstattung locken können, wie z. B. die Galaxy. Fehlende Ausgaben kann man per Vorkasse beim Verlag bestellen. Alle Klarheiten beseitigt?

PREISFRAGE

Als ich mir neulich die PC Games kaufen wollte, starrte ich entsetzt auf das Preisschild: 7 (SIEBEN) ganze DMark!! Warum habt Ihr den Preis hochgesetzt? Habt Ihr so etwas nötig? Ihr habt doch genügend Werbung in Eurer Zeitschrift. Reicht das nicht? Geht denn diese Zeitschrift nicht weg wie warme Semmeln? Wäre es denn keiner Überlegung wert, den Preis wieder um ein paar Mark herabzusetzen? Nieder mit den Höchst-Preisen - es lebe die Sparsamkeit!

Stephan K.

▲ Der alte Preis war zur Einführung gedacht und konnte nicht gehalten werden. Um den Verlust auszugleichen, müßten wir ein reines Werbeblatt machen, was wir nicht wollen, und Ihr sicher auch nicht. Obwohl sich die Zeitschrift nicht gerade schleppend verkauft, sind wir auf Einnahmen angewiesen, die wir u.a. über den Verkaufspreis bekommen. Unser Preis wurde nicht bei einer Konferenz in einem Nobelrestaurant, nach der achten Flasche "Moet" ausgewürfelt, sondern wir haben wirklich lange daran (nüchtern) gerechnet. Wenn Du Dir die Mühe machst und das Preis-Leistungsverhältnis der verschiedenen Zeitschriften einmal vergleichst, werden wir garantiert nicht schlecht abschneiden!

DER RECHTE BISS

Mir gefällt die PC Games wirklich gut. Gerade darum möchte ich Dich auch mit meinen Fragen belästigen.
Mein Vater kaufte neulich einen PC. Leider sind wir beide blutige Laien auf diesem Gebiet. Ich bin mir nicht sicher, ob alle Simulationen auf unserer Konfiguration (486er, 50 MHZ, 4MB RAM, SVGA) laufen. Kannst Du mir da weiterhelfen? Funktionieren Spiele für VGA auch auf SVGA? Da ich mir eine Soundkarte kaufen will, wüßte ich gern zu was Du mir raten würdest. Wohlgemerkt: Ich will damit nur spielen!

Tobias Klemm

P.S. Wo hast Du Deine Bissigkeit gelassen? In der Play Time beantwortest Du Leserbriefe ganz anders.

▲ Man kann mich zwar belästigen, aber nicht mit Briefen und Fragen! Zuerst dachte ich eigentlich Du wolltest einen Scherz machen. Natürlich laufen alle Simulationen auf Eurem Rechner. Dein Vater hat sich da nicht lumpen lassen, und wirklich das Beste gekauft, das man z. Z. bekommen kann. Da Eure SVGA Karte abwärtskompatibel ist, laufen VGA Spiele ohne Einschränkung. Zum Spielen würde ich Dir den guten, alten Soundblaster 2.0 empfehlen, weil er alles kann, was man zum Spielen braucht und für recht wenig Geld zu bekommen ist.
P.S. Da dies hier eine ganz andere Zeitschrift ist, beantworte ich auch die Leserbriefe ganz anders. Zum einen freue ich mich natürlich darüber, zeigen zu können, daß ich auch ganz sachlich auf technische Fragen (siehe Helpline) antworten kann, zum anderen mag das auch an unserem Chefred. liegen der.... - das hätte ich lieber nicht schreiben sollen.

DER RECHTE TON

Als ich Eure Zeitschrift las, landete ich zwangsläufig auch bei den Leserbriefen. An eine der Kritiken möchte ich mich gerne anschließen - die Sache mit dem Du! Ein "Sie" finde ich weder egoschmeichelnd, noch wertneutral, im Gegenteil! Ich finde es schafft Distanz. Ein Verkäufer versucht meinem Ego zu schmeicheln, um seine Ware zu verkaufen. Aber Ihr wollt doch beraten und informieren, oder? Darum fände ich es auch gut, wenn sich Eure Texte von den (egoschmeichelnden) Werbetexten unterscheiden würden. Dann wäre da noch eine Sache, die mir ein wenig am Herzen liegt. Und zwar sollten

LESERBRIEFE

Kriegsspiele nicht so sehr gelobt werden. Auch wenn sie technisch perfekt und umfangreich sind, zeichnen sich die Programmierer nicht mit besonders originellen Ideen aus. Auch wenn nur Wenige diesem Anspruch gerecht werden (z. B. Lemmings) sollten die, die es wenigstens versuchen, stärker hervorgehoben werden. Vielleicht auch nur um anzuregen nicht nur die x-te Simulation zu programmieren. Das war eigentlich schon alles an Kritik und Meinung, sonst bin ich mit Euch sehr zufrieden.
Aber eine private Frage habe ich noch! Ich bin seit einiger Zeit Kunde einer Softwarevermietung, und ich weiß auch, daß die Programme mir nur für die Dauer der Vermietung überlassen werden. Aber größere Programme (so ab 10 MB) zu installieren nimmt recht viel Zeit in Anspruch - und nach dem Testen alles wieder löschen: "Nee dat is nich!". Nun meine Frage: Wie sieht das der Gesetzgeber, wenn das Programm auch nach dem Verleih noch einige Zeit in meinem Rechner verbleibt? Ich hoffe, daß ich etwas von Euch höre bzw. lese!

Dirk

▲ Ich finde, daß wir die Sache mit dem "Du" und "Sie" inzwischen zu (hoffentlich) aller Zufriedenheit gelöst haben. Wir werden uns hüten ein Spiel wegen seines kriegerischen Inhalts zu loben. Allerdings werden wir es auch nicht wegen eines solchen verdammen. Wir werden wertfrei und sachlich darüber berichten. Allerdings sind uns Spiele vom Schlage der Lemmings auch lieber. Solche Programme werden wir auch besonders hervorheben. Ein Programm ist immer dann eine Raubkopie, wenn sich das Original nicht im selben Besitz befindet wie die Kopie. Während des Verleihvorgangs geht das Original an Dich über. Wenn Du es abgibst, wärst Du eigentlich auch verpflichtet die (inzwischen Raub-) Kopie zu vernichten. Der Gesetzgeber kann das recht verbissen sehen. Allerdings wurde die Todesstrafe für Leute wie Dich abgeschafft.

▼ SERVICE

Ich finde Ihre neue Zeitschrift einfach toll! Die Coverdisk ist eine sehr schöne Idee für eine spätere Kaufentscheidung. Besonders gut durchdacht ist Ihre PD & Shareware-Ecke. Die von Ihnen ausgesuchte Software verdient wirklich Beachtung. Was ich jedoch nicht verstehen kann, warum nicht die volle Adresse des Vertreibers bekanntgegeben wird?? Ich interessiere mich besonders für die in der PC Games 10.92 veröffentlichten Berichte (Seite 79 - Game Pack IV). Wie lautet die volle Adresse von CDV? Es wäre wirklich super, wenn nicht nur Ihre Zeitschrift, sondern auch Ihr Kundenservice so toll ist. Für Ihre Mühe möchte ich mich jetzt schon bedanken - und in der Hoffnung auf eine Antwort von Ihnen verbleibe ich:

Olaf Etienne

▲ Wir wollten eigentlich nicht für einen bestimmten PD-Händler werben, sondern Software vorstellen, die bei jedem guten PD-Versand zu haben sein sollte. Unseren Denkfehler haben wir eingesehen, und bitten um Nachsicht. Das Game Pack IV erhalten Sie z. B. von: PD + Sharewareservice Berit Schwing, Äuß. Großweidenmühlstraße 50, 8500 Nürnberg 90, Telefon 0911-397554.
Die volle Anschrift von CDV lautet: CDV Software, Ettlinger Straße 5, 7500 Karlsruhe 1, Telefon 0721-22295.

▼ DIES UND DAS

Eure Zeitschrift ist echt die beste, die ich je gesehen habe! Dennoch habe ich etwas zu bemängeln und auch einige Fragen.
1. Ihr bewertet zu hoch! Durchschnittlich bekommt ein Spiel (Moment) 75% (!) Bewertung.
2. Ein größerer Versand bietet ein Programm an, mit dem man die Kapazität seiner Festplatte verdoppeln kann. Es nennt sich Double Density und kostet nur 69.- DM. Was ist an dem Ding wirklich dran?
3. Ich habe bei einem Inserenten unter den Vorankündigungen Titel wie Wing Commander 3 und Ultima Underworld 2 gefunden. Warum berichtet Ihr nicht über diese Spiele? Ich hoffe Ihr überlebt die Kritik und bleibt weiterhin so gut.

Leider ohne Absender

▲ 1. Aus einem Durchschnitt irgendwelche Schlüsse zu ziehen halte ich für übertrieben. Ich denke nicht, daß wir zu hoch bewerten.
2. Mit "Double Density" kann man wirklich die Kapazität einer Festplatte nahezu verdoppeln. Das Programm legt ein Unterverzeichnis an, auf dem Daten gepackt abgelegt werden. Das auspacken geht automatisch. Obwohl ich solchen Programmen eigentlich sehr skeptisch gegenüberstehe, sah ich mich vor sechs Monaten gezwungen "D.D." auf meinem Notebook zu installieren. Wider Erwarten funktioniert es seither reibungslos. Außer etwas längeren Zugriffszeiten konnte ich bisher keinen Nachteil entdecken. Zudem bietet es noch die Möglichkeit, den Zugriff auf eine "D.D. Partition" mit einem Paßwort zu versehen, was ich sehr hilfreich finde. Ohne dieses Paßwort ist die Partition schlicht und einfach nicht vorhanden! Privaturteil: Brauchbar.
3. Wir berichten sehr gerne über diese Spiele, wenn es etwas zu berichten gibt (s. UW 2).

▼ VIREN

Bevor ich zu Eurer Zeitschrift komme, will ich eine Frage stellen. Ich habe vor ein paar Wochen ein Spiel geschenkt bekommen. Vor einigen Tagen kontrollierte ich es zufällig auf Viren. Leider stellte ich fest, daß das Programm mit einem Virus verseucht ist. Was haltet Ihr davon, wenn ein gekauftes Programm einen Virus enthält? Wer ist da haftbar? Jetzt zu Eurer Zeitschrift: Ich finde Eure Wertungen und Texte zu den Spielen einfach sahnemäßig!

Tobias Glawe

▲ Es ist allerdings schon vorgekommen, daß ein Programm mit einem Virus ausgeliefert wurde, obwohl das höchst selten ist. Wenn Du einen Händler darauf aufmerksam machst, und ihn freundlich bittest, wird er es sicher aus dem Regal nehmen, öffnen und auf Viren untersuchen. Sollte das nicht der Fall sein, wirst Du große Probleme haben, dem Softwarehaus ein Verschulden nachweisen zu können.

▼ HINTERLAND

Erst einmal ein großes Lob für Eure Zeitung. Ich bin seit der ersten Ausgabe ein treuer Fan von Euch. Macht weiter so! Am besten sind die Beschreibungen der Spiele. Sie sind echt gut und helfen auch bei der Kaufentscheidung. Soviel zum Lob, nun aber leider auch einen kleinen Tadel. Leider vermisse ich in den Beschreibungen die Adressen von Läden, in denen man die Spiele kaufen kann. Bei uns in den neuen Bundesländern gibt es leider nur sehr wenige gute Computerläden. Offenbar sind wir in dieser Hinsicht noch Hinterland. Zum größten Teil sind wir darum auf den Versandhandel angewiesen, was mir aber nicht so zusagt. Es wäre deshalb sehr nett, wenn Ihr pro Spiel ein - oder zwei Adressen mit angeben würdet. Ich wäre über eine Antwort sehr dankbar.

Michael Plath

▲ Leider ist es uns nicht möglich, Adressen für den Bezug von Spielen mitzuliefern, geschweige denn, daß wir auch kontrollieren könnten, ob der betreffende Laden das Spiel auch vorrätig hat - und nur dann würde es Sinn machen. Eigentlich sollte jeder Computerladen ein Spiel bestellen können, wenn es die üblichen Großhändler im Sortiment haben. Firmen wie "Rushware", "Bomico" oder "Profisoft" liefern zudem meist innerhalb von 24 Stunden. Ein Händler, der einen Stammkunden wittert, sollte eigentlich bereit sein, in deren Verzeichnissen nachzusehen, und das Game zu bestellen.

Hier an dieser Stelle wollen wir Ihnen in loser Reihenfolge Hilfestellung bei Ihren Problemen geben. Wenn auch Sie Fragen haben, schreiben Sie uns - wir werden unser Möglichstes tun.

RAM-DISK

Ich besitze einen 386SX-20. In einem Computerladen sagte mir der Verkäufer, daß ich meinen Computer schneller machen könnte, wenn ich mit einer RAM-Disk arbeite. Nun sagt mir das als Einsteiger aber herzlich wenig, und ich traute mich nicht zu fragen, um nicht als Idiot dazustehen. Da Ihr geduldig alle Fragen beantwortet, möchte ich mich an Euch wenden. Was um Himmels Willen ist eine RAM-Disk, kann ich sie in meinem Rechner installieren, wenn ja wie?

Karl Raab

✖ *Mein alter Lehrer pflegte immer zu sagen, daß es keine dummen Fragen gäbe - nur dumme Antworten. Genau so wollen wir es hier halten. Also - eine RAM-Disk arbeitet im Prinzip wie eine Festplatte, ist aber viel schneller, da sie nur im Arbeitsspeicher existiert (viruelles Laufwerk) und somit keine mechanisch bedingten Bremsen hat. Sinnvoll ist sie eigentlich nur, wenn Ihr System mindestens 4 MB Arbeitsspeicher besitzt. Programme zur Verwaltung einer Ram-Disk liefern DOS und Windows (ramdrive.sys). Laden Sie Ihre Config.sys mit einem Editor und suchen Sie die Zeile mit "himem.sys". Als nächste Zeile fügen Sie ein: >Device=C:\Pfad\Ramdrive.sys Diskgröße Sektorgröße Einträge /A oder /E<. Zwischen 16 und 4096 KB kann Ihre Diskgröße sein. Sinnvoll wird es aber erst mit mindestens 100 KB. Ich verwende immer 512 KB. Mit "Einträge" bestimmen Sie die Zahl der Dateien und Verzeichnisse die Sie Ihrer RAM-Disk zugestehen. Möglich sind Werte zwischen 2 und 1024. Bei Expanded-Memory verwenden Sie Anhang /A, bei Extended/B. Nun noch schnell den Pfad für Ihre neue RAM-Disk in der "Autoexec.bat" eingetragen und schon kann es (schneller als vorher) losgehen. Falls das etwas kompliziert klingen sollte: Nur Mut - so schlimm ist es nicht.*

SX

Da in letzter Zeit 486SX zu wahren Schleuderpreisen angeboten werden, konnte ich mich nicht mehr zurückhalten und kaufte mir einen! Ein Bekannter teilte mir neulich mit, daß es technisch durchaus möglich sei, aus einem SX einen vollwertigen DX zu machen. Leider verließen ihn seine Fachkenntnisse an dieser Stelle. Ich hoffe sehr, daß Ihr Fachwissen weitergeht, und Sie mich daran teilhaben lassen.

Alfred Uebler

✖ *Wenn man einen 486SX öffnet, erkennt man einen leeren Sockel auf dem Motherboard. Vermutet man hier den Platz für einen Coprozessor, ist man auf dem Holzweg. Dahinter verbirgt sich Intels neuester Geniestreich: Der "Overdrive"! Er setzt den SX einfach in den Ruhezustand und macht aus dem SX einen DX. Gehandelt wird das Wunderding zu ca. 900 DM. Bitte nicht erschrecken, wenn Ihr Motherboard keinen leeren Sockel hat, der "Overdrive" kann Ihren alten Prozessor völlig ersetzen.*

STRAHLEND

Seit kurzem sitze ich beruflich täglich einige Stunden an einem Computer. Auch zuhause lade ich gelegentlich gerne ein Spiel in den 386er meines Sohnes. In letzter Zeit mußte ich immer wieder von gefährlicher Strahlung der Monitore lesen, was mir die Freude an meinem Hobby und Beruf fast verdirbt. Was ist nun wirklich dran an dieser (gefährlichen?) Monitorstrahlung?

Gerlinde Schuster

✖ *Monitore sondern (unter anderem) auch Röntgenstrahlen ab. Sie entstehen, wenn die im Hochspannungsfeld der Röhre beschleunigten Elektronen auf die Leuchtschicht treffen. Ehe Sie nun in Panik verfallen, sollten Sie wissen, daß die meiste Strahlung durch das Glas Ihres Monitors abgehalten wird. Selbst in der freien Natur werden Sie ständig von Röntgenstrahlen bombardiert. Ich finde es falsch, deswegen gleich in Panik auszubrechen. Ich sitze seit einigen Jahren nahezu immer vor irgendwelchen Monitoren, und mir sind noch keine grünen Fühler gewachsen. Jedoch kann es nicht schaden, wenn man Monitore verwendet, die der "Schwedischen Norm" entsprechen, welche die Röntgenstrahlung, die an einem Monitor meßbar sein darf, begrenzt. Aber Ihr Monitor erzeugt auch magnetische Wechselfelder. In letzter Zeit stehen sie auch in Verdacht gesundheitliche Schäden zu verursachen. Genaue Untersuchungen liegen aber - meines Wissens - noch nicht vor.*

GERÜCHTEKÜCHE

Ich besitze momentan einen 386er und MS-DOS 3.1. Nun wollte ich mir einen neuen Computer zulegen - einen 486er und MS-DOS 5.0. Da sich aber die Gerüchte über DOS 6.0 und den neuen 586er häufen, möchte ich Sie erst einmal um Rat fragen, ehe ich viel Geld für Technik von gestern ausgebe. Zudem möchte ich noch wissen, was sich mit DOS 6.0 ändern wird. Vielen dank für Ihre Mühen:

Walter Buhla

✖ *Das Erscheinen des legendären 586er wurde verschoben. Ich kann mir nicht vorstellen, daß ihn noch vor Jahresende jemand zu Gesicht bekommt. Heute einen 486er zu kaufen, wird bestimmt keine falsche Entscheidung sein. MS-DOS 6.0 wird auch nicht vor dem Sommer das Licht der Läden erblicken: Es wird ein echtes 32 Bit Betriebssystem sein. Es soll auch jede Menge an Utilities bereits enthalten. Nortons Backup und Speeddisk, ein Anti-Virus-Programm und den Festplattendoppler "Stacker".*

Den PC spieletauglich konfigurieren

Keine Sorge, die PC Games ist und bleibt eine Spielezeitschrift. Berichte über das dritte Byte von links im zweiten Offset-Segment werden wir uns auch weiterhin verkneifen. Doch leider haben die Götter vor das Spiel die Installation und Konfiguration gesetzt. Man muß sich also auch mit dem Betriebssystem herumschlagen.

Hier finden Sie konkrete Tips und Tricks, wie Sie Ihren PC spieletauglich machen können. Die meisten Probleme und Fehlermeldungen sind mit etwas Fachwissen sehr leicht zu erledigen, genau diese Hilfe zur Selbsthilfe wollen wir Ihnen auf diesen Seiten vermitteln.

Worum geht's?

In dieser Ausgabe geht es um die optimale Konfiguration der Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Die meisten Spiele sind wahre Resourcenfresser und belasten den Rechner weit mehr als beispielsweise eine Textverarbeitung oder eine Tabellenkalkulation. Spiele, die fast 600 KByte des konventionellen Speichers verschlingen, sind keine Seltenheit mehr. Damit diese Spiele optimal laufen, müssen Sie a) soviel Speicher wie möglich bereitstellen und b) diesen auch noch raffiniert verwalten. Doch von allein macht DOS das nicht, da müssen Sie dem Betriebssystem schon etwas auf die Sprünge helfen. Wenn Sie diesen Artikel gelesen haben, wissen Sie, wie Sie die trockene DOS-Meldung "Not enough Memory" ein für alle Mal unterbinden können.

So geht's!

Starten Sie Ihre Textverarbeitung oder den DOS-Editor "Edit". Zuerst erstellen Sie die auf das nötigste reduzierte AUTOEXEC.BAT. Tippen Sie:

```
@echo off
path=c:\;c:\DOS;c:\gameverz;
loadhigh mouse.com
loadhigh keyb gr,,c:\system\keyboard.sys
cd gameverz
game
```

path= tragen Sie hier das Spiel-Verzeichnis und das Verzeichnis, indem sich die DOS-Dateien befinden ein.
loadhigh mouse lädt den Maustreiber in den hohen Speicherbereich und schafft dadurch Platz im konventionellen Hauptspeicher. Wenn Sie nicht mit MS-DOS 5.0 arbeiten, lassen Sie den Befehl "loadhigh" einfach weg.
cd gameverz wechselt ins Spieleverzeichnis.
Statt **game** tragen Sie den Namen Ihres Spieles ein. Speichern Sie die Datei unter dem Namen: AUTOEXEC.GAM. Beachten Sie dabei, daß Sie die Dateien im ASCII-Format, manchmal auch DOS-Text genannt, speichern. Textverarbeitungen fügen normalerweise dem Text allerlei Formatierungscodes hinzu, mit solchen Dateien kann das Betriebssystem nichts anfangen. Schauen Sie sich deshalb zur Kontrolle die Datei mit dem DOS-Befehl "type" an. Tippen Sie auf der DOS-Ebene "type autoexec.gam". Wenn "type" problemlos funktioniert und Sie keine Sonderzeichen sehen, ist alles ok. Der DOS-Editor speichert die Daten gleich im ASCII-Format ab, er ist deshalb besser geeignet, als eine Textverarbeitung.

Nun kommt die CONFIG.SYS für die Arbeit unter MS-DOS 5.0 an die Reihe, tippen Sie:

```
devicehigh=c:\system\HIMEM.SYS /numhandles=64
devicehigh=c:\system\emm386.exe 512 ram
devicehigh=c:\system\smartdrv.sys 512
dos=high,umb
COUNTRY=049,,c:\system\COUNTRY.SYS
FILES=30
buffers=30 /x
```

Speichern Sie die Datei unter dem Namen CONFIG.GAM im ASCII-Format.

Devicehigh lädt alle Treiber in den hohen Speicherbereich. Das schafft massig Platz für das Spiel.
c:\system ersetzen Sie durch den auf Ihrem Rechner geltenden Verzeichnsnamen. Wenn sich die Programme HIMEM, EMM386 und SMARTDRV im Verzeichnis C:\DOS befinden, dann geben Sie statt C:\SYSTEM\HIMEM.SYS einach C:\DOS\HIMEM.SYS ein. Lassen Sie die ersten vier Zeilen weg, wenn Ihr Rechner nicht über mindestens 640 KByte Hauptspeicher verfügt und Sie unter MS-DOS 5.0 arbeiten. Wenn Ihr Spiel kein EMS (Expanded Memory) benötigt, lassen Sie die Zeile mit EMM386 weg. Angaben über den Speicherbedarf finden Sie im Handbuch des Spiels.
Die Installation einer Soundkarte können wir hier nicht beschreiben, da hier jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Schauen Sie bitte im Handbuch Ihrer Karte nach und tragen Sie die nötigen Werte in die CONFIG.GAM oder AUTOEXEC.GAM ein.

Zum Schluß tippen Sie noch aus den nebenstehenden Kästen die Batch-Dateien "work" und "spiel" ab.

Benennen Sie jetzt die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS um. Tippen Sie :

```
ren AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.WRK
```

und

```
ren CONFIG.SYS CONFIG.WRK
```

Die ursprünglichen Konfigurations-Dateien sind nun als Konfiguration für die normale Arbeit mit dem PC gespeichert.

Konfigurationswechsel

Achten Sie darauf, daß sich alle vier Dateien im Verzeichnis C:\ befinden! Tippen Sie "spiel" und starten Sie den Rechner dann mit Strg-Alt-Entf. Jetzt ist der Rechner im Spiel. Bevor Sie den Rechner wieder ausschalten, geben Sie "work" ein, um wieder auf die normale Konfiguration umzuschalten. Beim nächsten Einschalten startet der Rechner dann in der Arbeits Konfiguration. Tip: Wenn Ihnen die Methode mit den Batchdateien zu lästig ist: Mit Hilfe der folgenden Shareware-Programme können Sie direkt zur Startzeit zwischen verschiedenen Konfigurationen auswählen: Bootmenü 2.2, Autocon 2.0, BFBoot 2.3, Boot Commander 1.3, BOOT Programmer 2.0, Booster 1.2

Der Hauptspeicher, das unbekannte Wesen

Konventioneller Speicher
Der eigentliche Hauptspeicher, hier hinein wird jedes Programm (zumindest teilweise) geladen. Er ist 640 KByte groß.
Upper Memory
Zwischen 640KB und 1MB, zählt nicht zum Arbeitsspeicher, da Programme dort keine Informationen speichern können. Wird von HIMEM genutzt, um residente Programme ganz oder teilweise aus dem konventionellen Speicher hochzuladen. Damit bleibt mehr Platz im konventionellen Speicher.
High Memory
Speicher ab 1MB aufwärts, kann als XMS oder EMS verwaltet werden.
EMS Expanded Memory
Wird nach dem von Lotus/Intel/Microsoft entwickelten LIM 4.0-Standard verwaltet. Ein 64KB großes Fenster nimmt den gerade interessierenden Teil des EMS-Speichers auf. Ein Verwaltungsprogramm, der sogenannte EMS-Manager (EMM386.EXE) bewegt das Fenster über den Speicher, der dann "fensterweise" gelesen werden kann. EMS-Speicher ist deshalb langsamer als XMS-Speicher.
XMS Extended Memory
Nur auf Rechnern mit 286er oder höheren Prozessoren verfügbar. Verwaltet von XMS-Treiber (HIMEM.SYS). Wenn Ihr Spiel XMS-Speicher unterstützt, arbeiten Sie besser mit dem schnelleren XMS-Speicher.

Batchdateien zum problemlosen Konfigurationswechsel

SPIEL.BAT, wechselt zur Spiele-Konfiguration:

```
@echo off
copy autoexec.gam autoexec.bat
copy config.gam config.sys
echo Die Konfiguration wurde gewechselt,
echo bitte zum Spielen den Rechner mit Strg-Alt-Entf neu starten.
```

WORK.BAT, wechselt zur Arbeits-Konfiguration:

```
@echo off
copy autoexec.wrk autoexec.bat
copy config.wrk config.sys
echo Die Konfiguration wurde gewechselt,
echo bitte zum Arbeiten den Rechner mit Strg-Alt-Entf neu starten.
```

Laufen, Fliegen, Schießen - Die Joystick-Olympiade

Dieser Artikel ist allen Freunden des rasanten Joysticks gewidmet. Phylox, Catacomb Abyss, Starfire, Xyphr und Pinball Magic bieten fünfmal Action bis zum Abwinken. Also dann: Rechner gestartet, Joystick kalibriert und Feuerknopf geölt...

von Albert Warnecke ■

Phylox

Insektenplage

Phylox ist ein knalliges Shoot'em up Spiel im Arcade-Stil. Machtgierige Wissenschaftler haben schreckliche Insektenmutationen gezüchtet. Diese Viecher sind ausgebrochen und haben sich in der Wüste in einem weitverzweigten Höhlensystem verschanzt. Ihre Aufgabe ist es, die Königin samt ihrer Brut zu vernichten und dem Spuk damit ein Ende zu machen. Bewaffnet mit einem Maschinengewehr, einem Satz Granaten und einem Raketenrucksack müssen Sie sich durch Stollen und Höhlen kämpfen. In den Stollen wimmelt es von kleinen Killern, die Sie am besten mit Dauerfeuer erledigen. Die Höhlen werden von einem ganzen Spektrum fieser Kreaturen bevölkert. Neben fettbäuchig-holzbeinigen Wächtern stürzen sich fliegende Monster auf Sie, die wie eine Kreuzung aus Flugsaurier (ledrige Flügel) und Skelett (Totenschädel) aussehen. Diese Nicht-Sympathieträger sind zu erledigen, zusätzlich müssen Sie die Brutkästen und die Vorratsbehälter der Insekten finden und zerstören. Über Chipkarten, die Sie ebenfalls in den Levels finden, nehmen Sie Kontakt mit dem Hauptquartier auf und erhalten weitere Anweisungen. Technisch ist Phylox voll auf der Höhe. Brillante Grafiken in 256 Farben und Soundblaster-Unterstützung sind selbstverständlich. Fazit: Phylox ist ein gutgemachtes Ballerspiel mit einer für dieses Genre erstaunlich pfiffigen Spielidee. Neben der Ballerei kommt auch die Tüftelei nicht zu kurz. Exakt animierte Figuren und düstere Farben mit grellen Akzenten tragen viel zum Spielspaß bei.





Phylox
Shoot'em Up

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor mit 12 MHz oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x, VGA-Karte. Empfohlen: Joystick, Soundblaster-Karte

Designer	Beavis-Soft
Registrierung	Vollversion 53,- DM nur bei J. Egeling Computer Werderstr. 41, 7500 Karlsruhe
Muster von	J. Egeling o. CDV/Karlsruhe, Diskette 11118 HD

Catacomb Abyss 3D

Wolfenstein II ?!

Nachdem ID-Software mit "Hundefelsen 3D" in Deutschland nicht so den großen Hit landen konnte, haben Sie sich entschlossen mit Catacomb Abyss ein ähnliches Spiel auf den Markt zu bringen. Optik und Spielidee lassen keinen Zweifel daran, welches Spiel hier Pate stand. Zur Spielidee: Östlich des Friedhofes (solche Spiele fangen immer auf dem Friedhof an) haben Schergen des Bösen (hier durch Nemesis verkörpert) ein Mausoleum errichtet. Diesen Kerl hatten sie eigentlich schon einmal gründlich verprügelt und dann verbannt. Jetzt rottet sich das Böse erneut zusammen und hängt wie eine dunkle Wolke über dem Land. Deshalb ist es an der Zeit, die Kräfte des Nemesis in ihre Schranken zu verweisen, damit die Bauern in Ruhe ihre Karotten anbauen können. Sie - als ein bedeutender Zauberer - werden deshalb engagiert, um der Sache auf den Grund zu gehen. Die Reise beginnt auf dem Friedhof, führt Sie aber sehr schnell in unterirdische Cryptas, ausgedehnte Trollhöhlen und Ork-Mienen. Eine Wasserschlacht in einem unterirdischen Aquädukt darf auch nicht fehlen. Insgesamt 15 Levels, bevölkert mit allem, was die Sagen- und Märchenwelt zu bieten hat, müssen Sie erforschen, bevor Sie Nemesis im Showdown gegenüberstehen. Bewaffnet sind Sie mit Magic Missiles, Zappers (Magic Missiles im Maschienengewehr-Modus) und Xterminators, die kreisförmige Energieimpulse verschießen. Mit den Waffen halten Sie sich nicht nur die Unholde vom Leib, sondern zerstören auch dünne Wände, um so in weitere Gänge und Räume zu gelangen. Auf





Origins Underworld 3D-System stand Pate...

Ihrem Weg finden Sie allerlei Wertsachen (Schlüssel, Edelsteine, Waffen), mit denen Sie in weitere Level vorstoßen können. Catacomb Abyss ist sehr gut spielbar und fasziniert durch die gut animierte 3D-Perspektive. Im unteren Bereich des Monitors befindet sich das Kontrollpaneel, hier können Sie ablesen, wieviel Waffen Sie noch haben, wie es mit der Gesundheit aussieht und welche Wertgegenstände sie mit sich führen. Eine Kristallkugel hilft bei der Orientierung und zeigt sich nähernde Feinde. Catacomb Abyss bietet zwar eine ausgezeichnete Grafik, ist aber ein Ressourcenfresser ersten Ranges. Unter einem schnellen Rechner mit 590 KByte!! freiem Hauptspeicher tut sich gar nichts. Fazit: Catacomb Abyss ist zwar ziemlich brutal, aber auch sehr spannend und abwechslungsreich. Hinter jeder Ecke stecken neue Gefahren. Die tolle 3D-Grafik trägt viel zur Atmosphäre und zum Spielspaß bei.



... und aus Stygian wurde Catacomb.

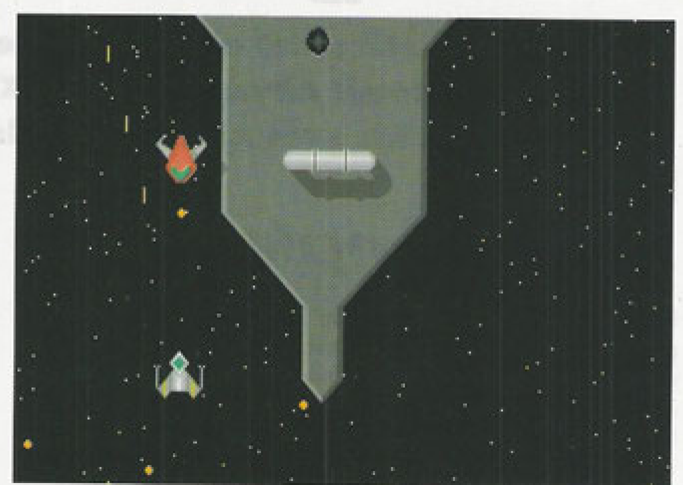
Catacomb Abyss
Arcade Action

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor ab 20MHz) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Adlib-/Soundblaster-Karte, Maus, Joystick

Designer	Gamer´s Edge
Registrierung	DM 59,- für die Triologie bei CDV
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 11191HD

Starfire

Kampf den Aliens





Starfire ist ein klassisches Weltraum-Ballerspiel. Böse Sloboids - so heißen die Aliens in diesem Spiel - bedrohen die Menscheit und ein tapferer Sternenritter zieht aus, um dieselbe zu retten. Das kleine Raumschiff ist mit einer Bordkanone und einem Schild bewaffnet. Verschiedene Symbole, die es während des Kampfes aufzulesen gilt, verbessern die Kampfkraft. So kommt man zu besseren Waffen (Bomben, Laserblitze und Antimateriewerfer) einem stärkeren Schild oder wird zeitweilig unsichtbar. In jeder Runde haben Sie vier Schiffe, die Sie mit der Tastatur oder per Joystick über das Schlachtfeld steuern. Starfire spielt zum Teil auf der Oberfläche eines Kampfsternes. Hier werden Ihnen neben verschiedenen gegnerischen Raumschiffen auch Kanonen, Raketenwerfer und Deckaufbauten gefährlich. Insbesondere die Deckaufbauten sind tückisch, da man nie weiß, wie hoch sie sind. Knallt man dagegen, so explodiert das Schiff sofort. Die sechs Levels der Share-Version sind liebevoll gestaltet und ohne Einschränkung spielbar. Starfire präsentiert sich in einer hochauflösenden, detailliert gezeichneten 256-Farben-Grafik und die Sprites bewegen sich ruckelfrei über den Monitor.



Starfire
Shoot´em up

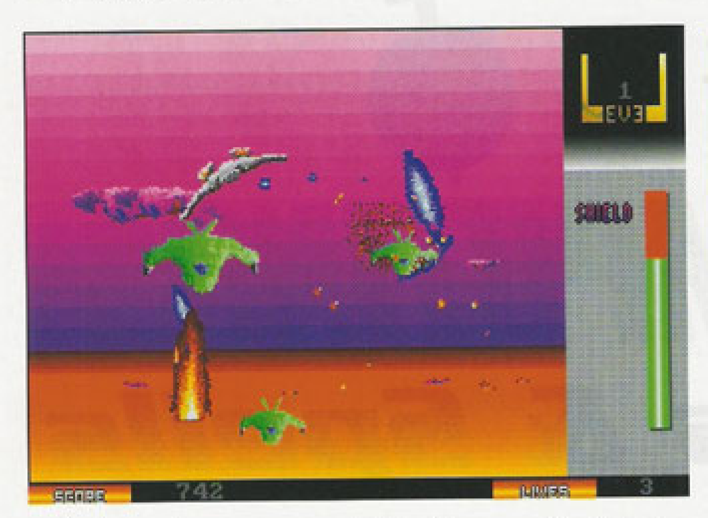


IBM-kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x VGA-Karte. Empfohlen: Adlib-/Soundblaster-Karte, Maus, Joystick

Designer	Sliver Lightning Software
Registrierung	25 $
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 11026

Xyphr

Schön bunt



Xyphr, hinter diesem unaussprechlichen Namen verbirgt sich ein buntes und hektisches Shoot'em up im Arcade-Stil. Bis zu 1.000 Sprites fegen gleichzeitig auf dem Bildschirm herum und das alles in 256 Farben! Sie müssen sich - hurtig, hurtig - durch einen Schauer aus Feuerbällen, Energieblitzen und anderen Geschossen winden und dabei soviele Gegner wie möglich abschießen. Behalten Sie aber dabei die Schild-Energie im Auge, wenn der Schild zusammenbricht, verwandelt sich Ihr Schiff in einen Feuerball. Sie sehen ihr Kampfschiff von schräg hinten, so können Sie gleichzeitig den Boden und den Luftraum vor ihrem Schiff im Auge behalten. Das ist auch sehr notwendig, denn Sie werden von allen Seiten angegriffen. Fazit: Xyphr ist ein rasantes und farbenprächtiges Shoot'em up Spiel. Für eine "kleine Schießerei zwischendurch" genau das Richtige.



Xyphr

Shoot'em up

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS ab 3.3 VGA-Karte.

Designer Eugene Lin

Registrierung 20 $

Muster von Mad Data/Düsseldorf

Pinball Magic

Für Flipper-Könige



Flippern - das Live-Spiel par excellence - auf dem Rechner? Na ja, wenn das mal gut geht. Ich finde schon. Pinball Magic ist nicht nur so bunt und peppig, wie es sich für einen Flipper gehört, sondern dazu auch noch sehr realistisch. Die Animation läßt nicht zu wünschen übrig, sogar unter Windows (im DOS-Fenster) flitzt die Kugel wie ein geölter Blitz über den Monitor. Die beiden Paddel werden mit den Shift-Tasten bedient, mit Enter katapultieren Sie den Ball heraus. Je länger Sie dabei die Enter-Taste drücken, um so heftiger wird der Ball herausgeschleudert. Mit der Leer-Taste kann man am "Flipper rütteln" und so eine auf der Kippe stehende Kugel doch noch retten. Aber Vorsicht: Auch Pinball Magic tilt! Jedes Spiel hat fünf Kugeln, maximal fünf Leute können gegeneinander spielen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht haben, öffnet sich am oberen Bildschirmrand das Törchen zum nächsten Level. Sobald Sie die Kugel da hindurchgeflippert haben, wartet ein neuer Flipper auf Sie.



Pinball Magic

Arcade

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x CGA/EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Soundblaster-Karte

Designer D. Arnaud

Registrierung keine Angaben

Muster von Mad Data/Düsseldorf



Bezugsquellen:

CDV, Postfach 2749, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1
Computer Solutions, Postfach 1180, 8018 Grafing/München
Mad Data, Postfach 102818, 4000 Düsseldorf 1, (nur Spiele)
PD-Profi Zöttlein, Kühnhausen 43, 8897 Pöttmes
PD Service Lage, Postfach 1743, 4937 Lage/Lippe

NEW WORLD COMPUTING

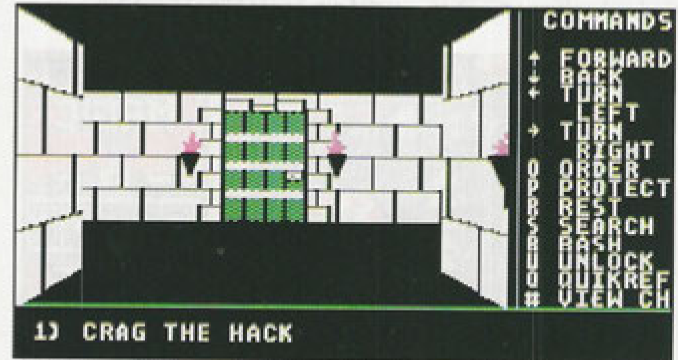
Unter dieses Motto könnte man dieses Spiele-Special stellen. Zusätzlich zu unserer Story von Seite 18 wollen wir Ihnen alle bisherigen Spiele von New World Computing in diesem Summary noch einmal nahebringen. Jeder, der sich gerne in Dungeons aufhält und Spells anwendet, dürfte an diesem Special besonderen Gefallen finden.

Von Hans Ippisch ■

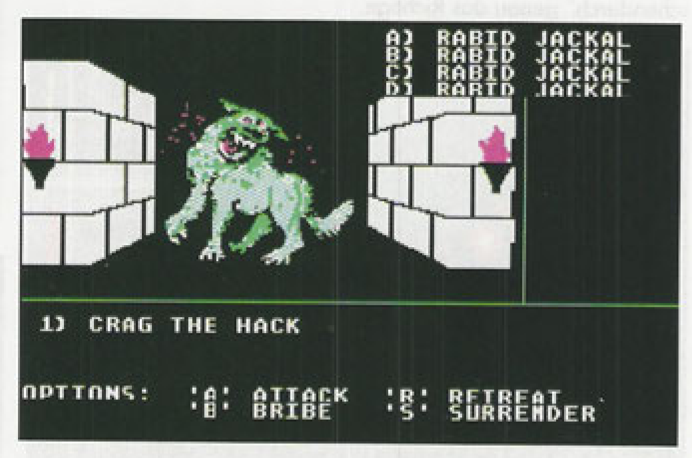
Dungeons & Spells

MIGHT & MAGIC

Secret Of The Inner Sanctum



Mit diesem Spiel wurde der Grundstein zu einer großartiger Rollenspielserie gelegt. Die ursprüngliche Version wurde von Jon van Caneghem schon 1984 auf einem Apple II entwickelt, dem legendären 8-Bit Rechner. Zu dieser Zeit hatte er gerade die Universität beendet. Zusammen mit seiner Frau Michaele tüftelte der Firmengründer dieses Spiel im Alleingang aus. Sogar der größte Teil der Grafiken stammte aus seiner Feder. Im Eigenvertrieb wuchs rasch eine große Fangemeinde heran, der durch die Umsetzung auf andere Computer Rechnung getragen wurde. Eine der damals größten Softwarefirmen wurde auf das Spiel von Jon aufmerksam und kümmerte sich um die Vermarktung von New World Computings Debütspiel. Activision, das Might & Magic I einer größeren Spielerschar zugängig machte, existiert interessanterweise nun nur noch als Labelname einer französischen Firma. Der teilweise noch erhältliche erste Teil begnügt sich mit, nach heutigen Maßstäben, geradezu spartanischen Hardwarekonfigurationen. Auf zwei 5 1/4 Zoll Disketten findet sich ein Programm, daß sich sogar auf XTs mit 256 KByte, Herculeskarte und einem Laufwerk vernünftig spielen läßt. Technisch, grafisch und audiell darf man keinerlei Ansprüche stellen, was jedoch schon damals an Komplexität geboten wurde ist erstaunlich. Aus sechs verschiedenen Klassen kann man sich seine Charaktere auswählen, die eine sechsköpfige Party bilden sollen. Von Dieb und Ritter über Bogenschütze bis zum Zauberer ist selbstverständlich alles enthalten, was auch heute noch Rang und Namen hat. Sieben verschiedene Eigenschaften charakterisieren dabei die einzelnen Personen. Die Erlebnisse in den fünf Städten sollten Sie dabei hinter das Geheimnis des inneren Sanctum führen. Die Präsentation der Menüs ist natürlich extrem karg, jedoch auch äußerst übersichtlich und logisch. Die 3D-Grafik in den Dungeons, für damalige Verhältnisse sensationell, kann Underworld-Experten nur noch ein müdes Lächeln abgewinnen. Als Meilenstein in der Rollenspielgeschichte sollte man diesem Spiel jedoch einen Platz in der Ruhmeshalle gewähren, denn ohne dieses Spiel würden wir vielleicht heute noch keine 3D-Dungeons kennen. Beispielhaft sind übrigens die beigelegte Karte und der bedruckte Block, auf dem man sich die Dungeons kartografieren kann. Die Zeichnungen im Handbuch können durch ihren naiven Charakter fast schon wieder gefallen.



MIGHT & MAGIC II

Gates To Another World

Die Hardwareansprüche wuchsen auch beim zweiten Teil, der 1988 erschien, noch nicht an. Die Diskettenanzahl stieg zwar auf drei an, doch eine Installation auf Festplatte war noch immer nicht notwendig. Einige neue Features ließen jedoch die Qualität stetig ansteigen. Ninjas und Barbaren erweiterten die Charakterauswahl auf originelle Art





und Weise und neue Zaubersprüche sorgten für Abwechslung im Kampfgetümmel. Die 3D-Grafik in den Dungeons wurde sogar deutlich verbessert. Waren im ersten Teil noch grüne Striche auf schwarzem Hintergrund als Mauern einzuordnen, so ließen sich in diesem Teil sogar detaillierte Ziegelsteine erkennen. Ein Block lag dem Spiel übrigens nicht mehr bei, denn der wurde durch eine der besten Erfindungen der Rollenspielgeschichte überflüssig gemacht. Automapping sorgte nun für eine automatische Aufzeichnung des Weges, den man in den Dungeons zurücklegte. Grafisch legten auch die Monster deutlich zu, denn fein animiert konnten sie dem Spieler bedeutend mehr Angst einjagen. Diesen Teil möchte ich auch heute noch allen Neueinsteigern in Sachen Rollenspielen ans Herz legen, denn dank eines gemäßigten Schwierigkeitsgrades und eines Einsteigerkapitels im ausführlichen Handbuch, kann man sich sehr gut das kleine Einmaleins des RPG-Genres aneignen. Grafisch ist Might & Magic II sicherlich nicht spektakulär, jedoch spielerisch sehr überzeugend und einsteigerfreundlich.

King´s Bounty



Auf dem Might & Magic-System basierte das Rollenspiel King´s Bounty, das als letztes Spiel sogar noch für den C64 erschienen ist. Als Spieler übernimmt man den Platz eines legendären Helden. Man stellt mächtige Armeen aus Monstern und Menschen auf, und wehrt sich gegen Feinde auf vier Kontinenten des Königreichs. In einem Rennen gegen die Zeit muß man mehrere Stücke einer Karte zusammensuchen, die einen zum gestohlenen Zepter der Macht bringt und die Menschheit vor einem Zeitalter des Chaos schützt. Mit einem weißen Schimmel reitet man durch das Königreich und hofft darauf, mächtige Artefakte zu finden, mit denen man seine Fähigkeiten steigern kann. Die Beschränkung auf einen Charakter ermöglicht ein deutlich einfacheres



Gameplay, was jedoch Rollenspiel-Profis abschrecken dürfte. Grafisch zeigt sich King´s Bounty lediglich aus der Vogelperspektive beziehungsweise Schrägansicht, wie man sie auch aus den SSI-Rollenspielen und Ultima kennt. Spielerisch ist es nicht so komplex wie Might & Magic, dessen Qualität es auch insgesamt nicht erreicht. Wer jedoch Abwechslung vom Adventure-Einerlei sucht, und lediglich einen schwächeren Rechner sein Eigen nennt, kann King´s Bounty einmal probespielen.

Nuclear War

Erstmalig wurde mit Nuclear War von New World Computing im Jahre 1989 ein Spiel veröffentlicht, daß nicht dem Rollenspiel-Genre angehörte. In diesem comicgestylten Strategie-Spiel mußte man gegen zehn Führer dieser Welt antreten, um die äußerste Oberhand im Nuklear-Zeitalter zu gewinnen. Um dies zu erreichen, konnte man komische Propaganda-Aktionen durchführen, einen tödlichen Nuklearschlag ausüben oder einen erschreckenden Vorrat an offensiven und defensiven Waffensystemen anlegen. Insbesondere der selbstironische Stil der putzig animerten Grafiken konnte den Spieler an dieses Spiel fesseln.

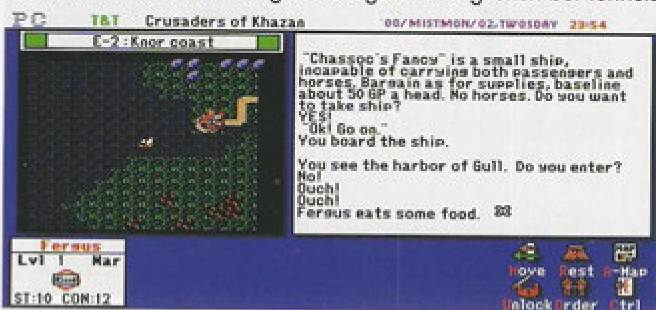
Tunnels & Trolls



Ein japanisches Entwicklerteam kümmerte sich um das nächste Rollenspiel, Tunnels & Trolls, das komplett im Ultima-Stil aufgebaut wurde. Obwohl grafisch und technisch eher karg inszeniert, machte Tunnels & Trolls eine Menge Spaß, was nicht zuletzt an den zahlreichen Features lag. Über Iconsysteme wurden die verschiedene Funktionen abgerufen, 60 Zaubersprüche erleichterten die Vernichtung der Orks und komfortables Automapping wurde geboten. Gute Englischkenntnisse mußte man beim Spielen von Crusader Of

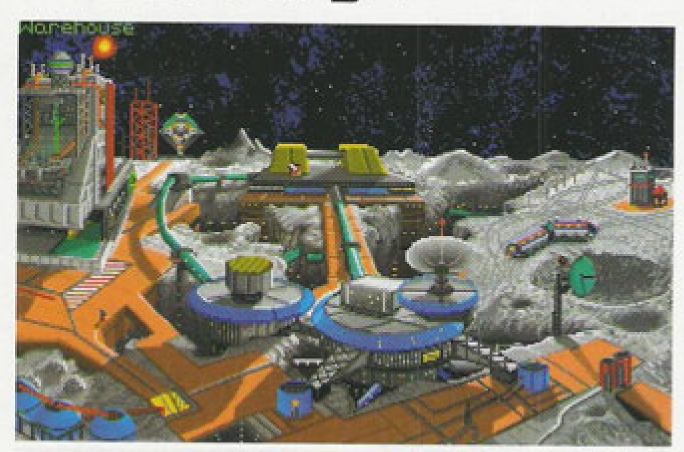


Khazan allerdings aufbringen, denn äußerst umfangreiche Texte lassen eine schön schummrige Atmosphäre entstehen. Rollenspieleinsteiger, die bisher lediglich Might & Magic gewohnt waren, werden sicherlich einige Einstiegsschwierigkeiten bei Tunnels



& Trolls haben, denn das Gameplay ist durch die Komplexität deutlich schwieriger ausgefallen. Es kommt bei diesem Spieler eher auf ein zielgerichtetes Handeln als auf ausgiebiges Erforschen an. Dementsprechend karg ist auch die Grafik ausgefallen. Monotone, blockartig aufgebaute Grafiken aus der Vogelperspektive und schlichte Pull Down-Menüs sprechen kaum Gelegenheitsrollenspieler an. Wer davor jedoch nicht zurückschreckt, sollte sich einmal auf die Suche nach dem Zauberer Khazan begeben.

Planet´s Edge



Mit diesem Spiel kehrte bei New World Computing die Ära von speziellen VGA-Grafiken und spielerischer Vielfalt ein. Zum ersten Mal wurde ein Rollenspiel auch nicht im Fantasy-Bereich angesiedelt, sondern ein Science Fiction-Szenario gewählt. Als Mitglied der United Nations First Approach hat man mit einem merkwürdigem Problem zu kämpfen. Man muß das Verschwinden der Erde erklären. Von Ihrer Mondbasis aus machen Sie sich auf die Suche nach den Clues, um die Erde wieder zurückzubringen. Ein exzellentes Kampfsystem und actionreiche Ballersequenzen machten Planet´s Edge zu einem unkonventionellen Rollenspielabenteuer, das leider nicht allzu viele Käufer fand. Aus diesem Grund wird es laut Jon van Caneghem auch keinen Nachfolger geben.

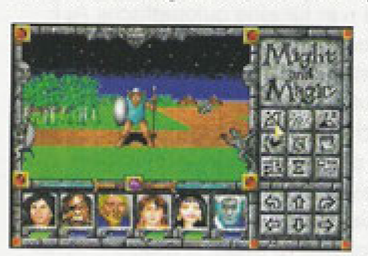




Might & Magic III & IV



Über die beiden letzten Teile der Might & Magic-Saga muß man nicht allzuviele Worte verlieren. Jeder, der sich als Rollenspielfreak bezeichnet, zählt diese beiden Teile dank hervorragender Grafiken und ausgetüfteltem Gameplay zum Dungeon-Standard-Repertoire. Karge Menüs und nervige Pieps-Arien wichen detaillierten Porträts und eindrucksvollen Soundeffekten. Sogar auf dem gewöhnlichen PC-Speaker gibt es wunderbare Sprachausgabe zu hören, die für eine fantastische Atmosphäre sorgt. Dank Softgold ist mittlerweile sogar schon eine deutsche Version von Clouds Of Xeen erschienen. Technisch wurden bei den letzten beiden Teilen erstaunliche Fortschritte gemacht, die New World Computing in die Elite-Klasse der Rollenspielproduzenten katapultierten. Lassen wir uns nun von den weiteren Veröffentlichungen aus Hollywood überraschen.





Bisher erschienene New World Computing Titel

Titel	Funrating
Might & Magic I	60%
Might & Magic II	66%
King´s Bounty	62%
Nuclear War	70%
Tunnels & Trolls	67%
Planet´s Edge	76%
Might & Magic III	82%
Might & Magic IV	88%

Microsoft Flight Simulator 4.0

Take

Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe des Workshops in unsere kleine Flugschule einführten und die Grundfunktionen des FS-Cockpits vorstellten, geben wir Ihnen im zweiten und letzten Teil einige interessante Hinweise für die eigene Installation Ihres FS4. Ein Einstieg in die Welt der Mailboxen und deren Angebot für FS-Fans, sowie einen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung des Flugsimulators runden den Workshop ab.

■ Von Wilfred Lindo



Optimales Laufen unter DOS

Der Flugsimulator von Microsoft stellt hohe Ansprüche an den Speicher Ihres Rechners. Bereits in der Grundkonfiguration werden über 300 KByte belegt. Kommt der Designer, eine Sound-Erweiterung oder einen der vielen Zusatzprogramme hinzu, so bekommen Sie garantiert Probleme mit Ihrem Arbeitsspeicher. Da der FS4 bereits seit einigen Jahren auf dem Markt ist, verfügt er über eine recht einfache Verwaltung des Speichers und unterstützt weder Expanded Memory noch Extended Memory. Es ist somit gleichgültig über wieviel Arbeitsspeicher Ihr Rechner verfügt. Der FS kann nur den konventionellen DOS-Bereich von 640 KBytes benutzen. Starten Sie den Simulator von Microsoft mit einigen Zusatzprogrammen, so braucht er oft einen Speicherbereich von über 600 KBytes. So viel freier Arbeitsspeicher ist nur mit den neuen Betriebssystemen MS-DOS 5.0 oder DRDOS 6.0 möglich. Sie bieten durch eine moderne Speicherverwaltung die Chance, auch den freien Speicher zwischen 640 KBytes und 1 MByte zu benutzen. Zwar liegen dort meist die Treiber für Grafikkarten und Festplatten, doch kann der restliche freie Bereich anderen DOS-Programmen zugeordnet werden. So schaffen Sie Platz für den Flugsimulator.

Steigen Sie häufig mit Ihrem Flugsimulator auf, so bietet sich natürlich das Erstellen einer separaten Bootdiskette an. So könnten die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einem 386er/486er unter DOS 5.0 aussehen:

```
CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS5\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS5\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH, UMB
SHELL=C:\DOS5\COMMAND.COM C:\DOS5 /P
BREAK=OFF
FILES=16
STACKS=0,0

AUTOEXEC.BAT:
@ECHO OFF
LH C:\DOS5\MOUSE
LH C:\DOS5\KEYB GR,, C:\DOS5\KEYBOARD.SYS
```

Läuft Ihr PC unter DRDOS 6.0, so müssen Sie natürlich die systemspezifischen Befehle benutzen. Genaue Hinweise entnehmen Sie der Dokumentation. Haben Sie immer noch nicht genügend Speicher, so kann das Starten des Flugsimulators mit folgenden Befehl noch weiteren Platz schaffen:

```
LH FS4
```

Existiert noch freier Platz im oberen Speicher, so versucht das Betriebssystem so viel wie möglich auszulagern. Nun viel Spaß beim Ausprobieren.







Speicher ist Mangelware

Nicht nur der Arbeitsspeicher ist in der heutigen Zeit eine absolute Mangelware, es fehlt bei immer größer werdenden Programmen auch an Platz auf Ihrer Festplatte. Nach erfolgreicher Installation des FS4, haben Sie jetzt über 80 Dateien auf Ihrem Rechner. Einige Dateien sind jedoch für Sie überhaupt nicht von Interesse. Leider ist in der Dokumentation keine Information enthalten, welche Dateien unbedingt benötigt werden und welche nicht.
Wir wollen Ihnen im Rahmen dieses Workshops nun einige Hinweise geben, wie Sie auf Ihrer Festplatte Platz sparen. Bevor Sie jedoch anfangen Dateien zu löschen, sollten Sie eine Sicherungs-Kopie Ihres liebsten Spielzeugs machen.
Den Anfang machen die Tastaturtreiber. Alle Treiber verfügen über die Endung [KBD]. Wählen Sie den Richtigen für Ihren Rechner aus und löschen Sie anschließend die restlichen Dateien. Folgende Treiber stehen zur Verfügung:

KB1.KBD PC-Tastatur
KB2.KBD MF2-Tastatur
KB3.KBD Tandy-Tastatur
KB4.KBD Amerikanische PC-Tastatur
KB5.KBD Amerikanische MF2-Tastatur

Als Nächstes wählen Sie einen Treiber und Grafikdaten für Ihre Grafikkarte mit der entsprechenden Auflösung aus. Da Sie in der Regel meist nur eine Grafikkarte im Einsatz haben, wird durch die anderen Treiber erheblicher Speicherplatz verschenkt.
Zunächst zu den Grafikdaten:

F6	**Daten für 320x200 Bildpunkte**
F6SENS	**Daten für 320x200 Bildpunkte**
F6C	**Daten für LCD-CGA und Monochrom-Bildschirme**
F6CSENS	**Daten für LCD-CGA und Monochrom-Bildschirme**
F6H	**Daten für 640 x 350 Bildpunkte**
F6HSENS	**Daten für 640 x 350 Bildpunkte**

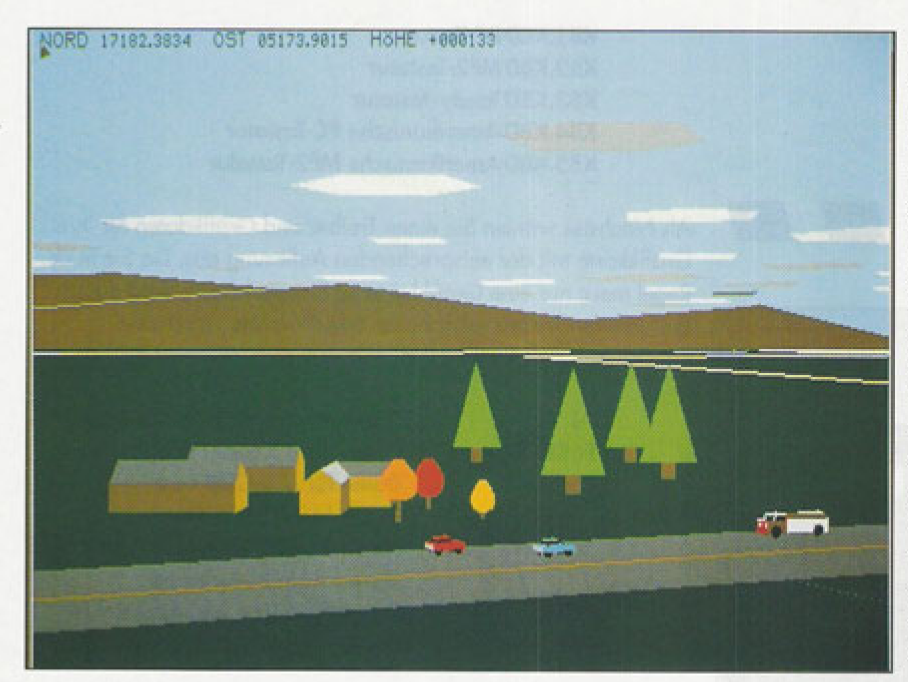
Auch hier wählen Sie die für Sie in Frage kommenden Dateien aus und löschen die überflüssigen Files. Bei den unterschiedlichen Treibern können Sie sich auf nur einen beschränken:

CGA1.GRA	**Treiber für CGA mit 4 Farben**
CGA2.GRA	**Treiber für LCD**
EGB1.GRA	**Treiber für CGA mit 16 Farben**
PS21.GRA	**Treiber für CGA mit 256 Farben**
TGA1.GRA	**Treiber für Tandy**
MONO.GRA	**Treiber für Hercules**
INCLR.GRA	**Treiber für Hercules /Farbe**
EGA1.GRA	**Treiber für EGA**

Die hier aufgeführten Treiber und Dateien sind in dem FS4 standardmäßig enthalten. Haben Sie eine VGA-Erweiterung erstanden, wählen Sie auch hier den richtigen Grafiktreiber für Ihren Rechner aus und entfernen die restlichen Treiber.
Nach gründlichem Studium der Textdateien, können auch diese von der Festplatte verschwinden. Steuern Sie lieber Ihre Maschine selbst und legen keinen Wert auf Demo-Flüge, dann vernichten Sie alle Dateien mit dem Suffix [DEM]. Aber Vorsicht. Sie dürfen dann natürlich kein Demo mehr starten, da sonst das Programm abstürzt. Nach dieser Verjüngungskur haben Sie über 200 KBytes gespart. Platz für weitere Flugzeuge und Sceneries.

Weltweite Kommunikation

Ein weiterer Weg der Informationsbeschaffung sind Mailboxen. Je nach technischer Ausstattung und Geldbeutel stehen dem Hobbypiloten einige interessante Wege zur Verfügung, um an Erweiterungen und Updates heranzukommen. Der einfachste und billigste Weg ist die Kontaktaufnahme zu anderen Fliegern über eine ortsansässige private Mailbox. Meist findet sich auch in Ihrer Nähe eine Mailbox, in der ein spezielles Board für den FS bereitsteht. Verfügt Ihre heimische Mailbox sogar über einen Netzzugang zu den weltweiten Mailbox-Systemen, z. B. das FIDONET, dann ist natürlich die Chance wesentlich größer, Tips und Informationen auf internationaler Ebene zu erhalten.
Wer noch schneller an die Informationen kommen will und über



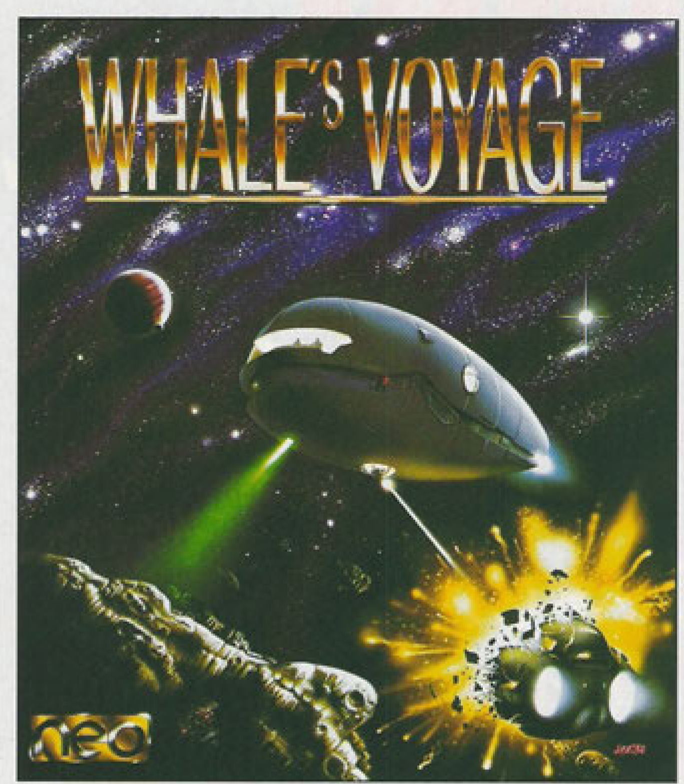
es an bestimmten Tagen passieren, daß Sie am verabredeten Zielpunkt viele Flieger am Horizont erblicken können, die ebenfalls von Hobby-Fliegern per Modem gesteuert werden. Jedoch sollten Sie nie die Zeit vergessen, da einige Stunden am abendlichen Himmel doch leicht zu einer Überraschung bei der Telefonrechnung führen können.
Wer wirklich ein FS-Fan ist, wird wohl kaum an dem Angebot der Compuserve vorbeikommen. Beschränken Sie sich gezielt auf bestimmte Programme und Informationen, dann halten sich auch die Kosten in Grenzen. Je nach Geschwindigkeit und Entfernung müssen Sie mit rund 30 bis 60 DM pro Stunde rechnen. Hinzu kommen dann noch die monatlichen Grundgebühren. Im Vergleich zu Kosten, die beim direkten Verbindungsaufbau mit den USA entstehen, ist die Compuserve eine erschwingliche Alternative.

entsprechendes Kleingeld verfügt, kann auch direkt eine der unzähligen Mailboxen in den USA anzapfen. Jedoch haben sie oft den Nachteil, daß es sich etwas kompliziert mit dem Entrichten von Mitgliedsbeiträgen verhält. Hinzu kommt die schlechte Leitungsqualität. Trotz einer hohen Übertragungsgeschwindigkeit kann durch auftretende Fehler die effektiv übermittelte Datenmenge sehr gering sein. Die Folge sind dann meist enorme Telefongebühren.
Eine Alternative zum direkten Kontakten mit amerikanischen Mailboxen, ist das Einwählen in das größte internationale Mailboxsystem der Welt: Die Compuserve. Bereits über eine Million Teilnehmer tauschen hier Informationen in über 200 Diskussionsforen aus. Im FSFORUM treffen sich Fans von Flugsimulationen aus aller Welt. Über 400 Meldungen treffen täglich in diesem Simulations-Eldorado ein und sollen gelesen werden. Schnell werden Sie feststellen, das Sie kaum eine Chance haben, nur einen Bruchteil der Neuigkeiten in diesen Foren zu lesen. Es gibt wohl keine Mailbox, die so schnell reagiert. Stellen Sie eine Frage zu einem bestimmten Simulationsthema, so werden Sie aus der ganzen Welt mit unzähligen Antworten überhäuft. Sie finden oft ganze Problemlösungen, neueste Tips von Entwicklern und Klatsch aus der Simulationsecke. Neben den reinen Texten ist sicherlich auch das Angebot von Dateien rund um den FS interessant. Es stehen über 1.000 Programme, Ergänzungen und Updates zum Abholen bereit. Täglich kommen neue hinzu. Selbst Softwarehäuser legen zuerst Ihre neuesten Programme in der Compuserve ab.
Sogenannte 'Fly Ins' - das gemeinsame Fliegen mit mehreren Partnern - können ebenfalls verwirklicht werden. FS-Flieger aus der ganzen Welt treffen sich zu Formationsflügen oder verabreden sich an einem bestimmten Treffpunkt. Die Mailbox übernimmt dabei die zentrale Koordination aller Flugdaten. So kann



Flugsimulator 5.0?

Neben einer aktuellen Version des Flugsimulators für den Mac und einer Vielzahl von Erweiterungen, wird durch die rasante Entwicklung auf dem Hard- und Software-Markt eine neue Version notwendig. Es kursieren schon seit langem Gerüchte über ein neues Programm.
Bei Microsoft war zwar zu erfahren, daß fieberhaft an einem neuen Flugsimulator gearbeitet wird. Was dieser bieten wird und wann er auf den Markt kommt, daß wollte man nicht verraten. Ob der neue Flight Simulator 5.0 nun unter Windows laufen wird oder welche neuen Funktionen er bietet, steht also noch in den Sternen. Nach Aussagen von Microsoft weiß man zur Cebit 93 schon mehr. Also lassen wir uns überraschen. Bis dahin muß sich die große Fangemeinde mit dem bewährten FS4 begnügen.



Whale´s Voyage

In der Vollversion ist Whale's Voyage ein äußerst komplexes Rollenspiel, in dem Sie auf anfangs sechs Planeten landen und Städte erkunden können (das Spiel wird voraussichtlich auf fünf HD-Disketten ausgeliefert). Durch den beschränkten Platz auf einer DD-Diskette ist davon in der Demo-Version nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen.

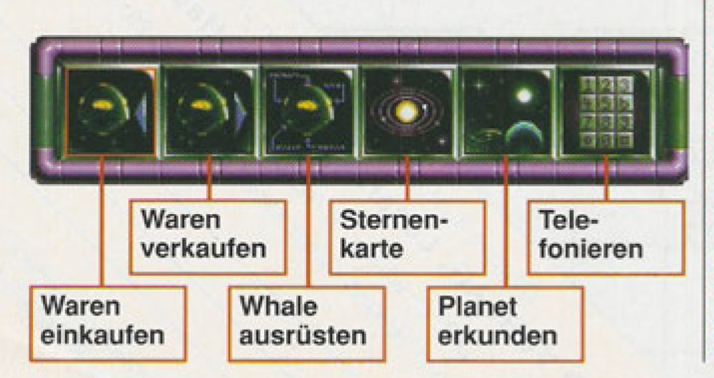
- Voraussetzungen: mind. 386 SX, VGA Karte.
- Empfohlen: AdLib-kompatible Soundkarte.
- Gespielt wird mit Tastatur (Cursortasten + Return) oder (im Demo noch teilweise) mit Joystick. Der rote Rahmen oder Pfeil kann von Ihnen gesteuert werden. Um einen Punkt anzuwählen drücken Sie Feuer.
- Ein Menü verlassen Sie, indem Sie am Rand hinausfahren oder ESC drücken.
- Joystick:

Feuerknopf 1: wie RETURN
Feuerknopf 2: wie ESC

- Sondertasten:

F1: Umschalten in den CSN 1 Mode (funktioniert nicht auf allen Monitoren!)

- Im Grafikfenster links oben sehen Sie Händler, Planeten etc.
- Rechts oben gibt Ihr Bordcomputer oder Ihr Gesprächspartner seine Meldungen aus.



Die PC Games Coverdisk 3/93

So geht`s...

Whale´s Voyage kann nicht von der Diskette gespielt werden. Zuvor müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:

cd b: (+ Entertaste)

oder **cd a:** (+ Entertaste)

je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit

install Lw (+ Entertaste)

dabei müssen Sie für Lw den Namen Ihrer Festplatte eingeben, also entweder **c:**, **d:**, **e:** usw.

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis WV auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien in diesem Verzeichnis.Um Whale´s Voyage zu starten, wechseln Sie nach dem Installationsvorgang in das Verzeichnis WV mit dem Befehl

c: (+ Entertaste)
cd wv (+ Entertaste)

5. Nun starten Sie das Programm mit

wv (+ Entertaste)

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 3/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________________

Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Wohnort: ____________________

Fehlerbeschreibung: ____________________

CHARTS



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



- **Ultima Unterworld II - Labyrinth of Worlds**
  Origins Meisterwerk verblüfft durch Verbesserungen, die man in der Kürze der Zeit nicht für möglich hielt. Wer sich bislang nicht für Rollenspiele erwärmen konnte, sollte sich den zweiten teil der Underworld-Serie ansehen.

- **Dune II**
  Virgin Games' zweite Aufarbeitung von Frank Herberts Romantrilogie ist technisch ähnlich perfekt wie der Vorgänger, übertrifft diesen aber locker in Spielspaß und Spannung.

- **The Incredible Machine**
  Sierras phantastischer Werkzeugkasten weiß durch sein einfaches Spielprinzip zu überzeugen. Die physikalischen Knobeleien bieten kurzweilige und haarsträubende Unterhaltung.

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Dynablaster	75%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%
Rampart	70%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

Jump ´n Run

Spiel	Wertung
Elf	74%
Trolls	72%
Cave Man Ninja	68%
Risky Woods	68%
Wizkid	68%

Adventure

Spiel	Wertung
Alone in the Dark	92%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King´s Quest 6	86%
Inca	85%
KGB	79%

Textadventure

Spiel	Wertung
Spellcasting 301: Springbreak	84%
Hexuma	65%

Denkspiel

Spiel	Wertung
The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon	83%
Push Over	81%
HK Mahjong pro	81%

Strategie

Spiel	Wertung
History Line 1914-1918	88%
Battle Chess 4000	84%
Mega Lo Mania	81%
Laser Squad	80%
Star Control 2	79%

Simulation

Spiel	Wertung
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%
Car & Driver	87%
Task Force 1942	83%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	93%
BAT II	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4-Clouds of Xeen	88%
The Summoning	82%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
David Leadbetters Golf	82%
TV Sports Boxing	81%
Summer Challenge	78%

Wirtschaftssimulation

Spiel	Wertung
1869	74%
Dynatech	70%
Elysium	63%
Multi Player Soccer Manager	26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

1 (-) **Formula One Grand Prix**
Microprose/1.Monat

2 (1) **Indiana Jones IV**
Lucasfilm/8.Monat

3 (3) **1869**
Max Design/5.Monat

4 (5) **History Line 1914-18**
Blue Byte/2.Monat

5 (3) **Der Patrizier**
Ascon/6.Monat

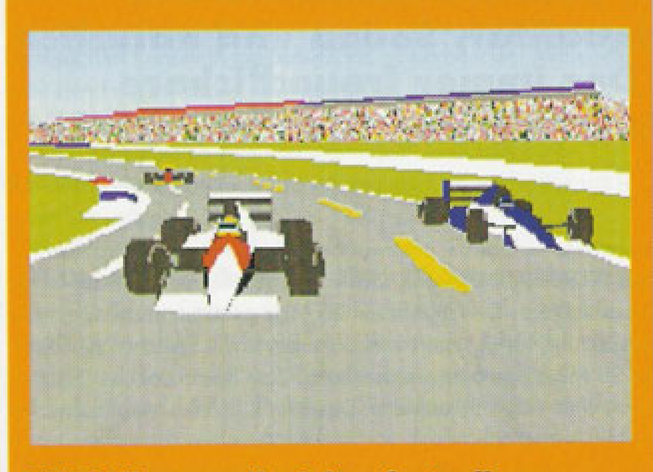
6 (-) **Car & Driver**
Elektronic Arts/1.Monat

7 (-) **Inca**
Coktel Vision/1.Monat

8 (7) **Civilization**
Microprose/13.Monat

9 (6) **Das Schwarze Auge**
Attic/7.Monat

10 (8) **Bundesliga Manager Pro**
Software 2000/14.Monat



Mit Vollgas an die Spitze fegte die famose Rennsport-Simulation Formula One Grandprix von Microprose.

...and the winners are...!

Bei unserem PC Games Classic Special aus Heft 12/92 haben

David Elge aus Berlin,

Bartholomeus Küttner aus Weimar,

Henning Freitag aus Friedrichshafen,

Simone Falkenberg aus Berlin,

Markus Heyl aus Bruchköbel,

Georg Körfgen aus Bamberg und

Susanne Nickel aus Hanau

je eines der tollen PC-Klassiker Spiele gewonnen, u.a. **Wing Commander II, Another World, Magic Pockets** etc.
Die Gewinne werden Ihnen in den nächsten Tagen auf dem Postweg zugestellt.
Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß damit wünscht das gesamte PC Games-Team.

Inserentenverzeichnis PC Games 3/93

Acrobat und Chicony Notebooks

Tragbare im Gambling Test



Die Software von heute verlangt, daß die Hardware den größeren Anforderungen an Bildqualität, Sound und natürlich Geschwindigkeit gewachsen ist. Der immer freundlichere Preis für einen PC kommt dem Anspruch der Computerspieler dabei entgegen.

von Thomas Wendt

Vor dem Hintergrund des Konsolenbooms macht sich mittlerweile auch der stolze Besitzer eines Notebooks Gedanken über den möglichen Spielspaß im Freien, im Zug oder gar im Flugzeug. Viele durchzuckt jetzt der Gedanke an monochrome, langsame Bildschirme, viel zu kleine Tastaturen und schwache Prozessorleistung. Das war einmal. Spätestens seit dem Weihnachtsgeschäft ist der Preis für 486er Notebooks mit akzeptablen Speicher- und Festplattenressourcen in die Bereiche von Desktop- oder Towersystemen abgerutscht. Wie sieht es denn nun mit den technischen Daten und der Leistungsfähigkeit aus? Neugierig geworden, fühlte ich zwei Systemen in dieser Hinsicht auf den Zahn.

Es handelt sich dabei um zwei Notebooks mit 486er Prozessor. Das ACROBAT-Notebook wird von einem Cyrex-Prozessor angetrieben. Dieser DX-Chip ist mit 25 MHz getaktet. In der Grundausstattung verfügt das Notebook über 4 MB Speicher, der bis zu 20 MB aufgerüstet werden kann. Zum Speichern der Daten dient eine 120 MB Festplatte. Das 3 1/2 Zoll Diskettenlaufwerk ist selbstverständlich.

Als Bildschirm dient ein 9 Zoll VGA-Display mit 640 x 480 Bildpunkten, 256 kB Video-RAM. Auf diesem Bildschirm erfolgt die Darstellung in 32 Graustufen mit automatischer Helligkeitsanpassung. Full-Power-Grafikspaß zu Hause garantiert der Anschluß für einen externen VGA Monitor. Der Clou des ACROBAT-Note-

books ist für mich das zum Lieferumfang gehörende Adaptec SCSI-Interface mit dem dazugehörigen Kabel. Neben einer Tasche und der Maus ist auch ein Auto-Anschlußkabel dabei. Diese Tatsache prädestiniert das Notebook für den Gebrauch unterwegs.
Das zweite Gerät ist der CHICONY NB 8600. Dieses Notebook wird von einem 486 SX Prozessor mit 25 MHz Taktfrequenz angetrieben. An Speicher stehen dem Computer 2 MB RAM und 80 MB Festplattenspeicher zur Verfügung. Als Bildschirm dient ein 10 Zoll VGA Display mit 640 x 480 Bildpunkten. Zum Lieferumfang gehört eine Maus und eine zweite serielle Schnittstelle.
Die Festplattenkapazität läßt bei beiden Geräten keine Wünsche offen. Es ist genügend Platz für Anwendungen und auch für Windows vorhanden. Dabei bleiben für "Entspannungssoftware" immer ein paar Megabyte frei.
Wie sieht es denn nun mit der Entspannung aus? Den Betrieb mit der Maus habe ich zuerst einmal vernachlässigt. Das Notebook auf den Knien balancierend fand ich nicht genügend Fläche für das heute unverzichtbare Zeige- und Eingabegerät. Dabei entdeckte ich die erste Unhandlichkeit. Die von den meisten Spielen alternativ zur Maussteuerung angebotene Bedienung mit der Tastatur unterstützt die Pfeiltasten zur Eingabe. Aufgrund des beschränkten Platzes sind die Pfeiltasten beim ACROBAT Notebook nicht so angeordnet, wie auf einem herkömmlichen Full-Size-Keyboard. Während man, beziehungsweise ich, zum Betätigen der Pfeiltasten immer nur drei Finger benutzt, ist es schon abenteurlich die rechts neben den Horizontaltasten positionierten Vertikaltasten mit dem Ringfinger und dem kleinen Finger einigermaßen flink zu bedienen.

Fingerübungen

Mein erster Versuch erfolgte mit dem Klassiker Tetris. Ich war dermaßen schlecht, daß ich alle Computer verfluchte. Aufgeben kam aber auf gar keinen Fall in Frage. Wie sagte mein Gitarrenlehrer immer: "Selbst die leichtesten Übungen immer extrem langsam spielen!" Gut, dann versuche ich es mal mit dem leichtesten Level. Welche Schmach. Doch nach einer Weile bekomme ich ein Gefühl für die Tastatur. Vielleicht wage ich es doch, die nächste Schwierigkeitsstufe auszuprobieren. Nach frustrierendem Anfang kommt auch hier langsam aber sicher der Erfolg. Ich entdecke einen neuen Aspekt an Computerspielen: Geduld, Disziplin und Fingerfertigkeit trainieren. Ich bin fast geneigt, meine Chinesischen Kugeln in die Schublade zu verbannen! Mittlerweile mit den Fingern richtig flink geworden, packe ich den CHICONY aus und nach Hochklappen des Displays trifft mich der Schlag. Grinsen mich vom Keyboard doch in altbekannter Manier angebrachte Pfeiltasten an. Da muß ich mich ja schon wieder umstellen.

Klare Abzüge in der Darstellung

Software, die ohne großartige Grafik auskommt, also reine Geschicklichkeitsspiele, die bei vielen bestimmt mit dem Attribut "veraltet und langweilig" im Schrank liegen, erfahren auf Notebooks einen zweiten Frühling. Die Anforderungen an den Spieler stellen sich wieder ganz neu dar. Wahrnehmung und Eingabe bilden neue Aufgaben.
Stichwort Grafik: Die Displays beider Systeme stellen maximal 32 Graustufen dar. Der ACROBAT fällt hierbei durch seine automatische Helligkeitsanpassung positiv auf. Die Kontraste sind ebenfalls leicht zu erkennen. Beim CHICONY fällt es mir schon schwerer das Display so zu justieren, daß sämtliche Elemente gut sichtbar erscheinen. Außerdem muß bei jeder Software leicht nachreguliert werden. Das ist etwas lästig.
Software, die auf Grafik baut und 256 Farben ausreizt, kommt auf diesen Displays natürlich etwas zu kurz. Das Vorurteil, daß LCD-Displays träge sind bestätigt sich. Einen Flugsimulator oder Ähnliches kann man getrost vergessen. Leichte Enttäuschung macht sich breit. Doch halt, wie sieht es denn mit Adventures aus? Überraschung, selbst die aufwendigen Lucas Arts-Games vertragen sich mit der 32-Graustufen-Darstellung der LCD Displays. Wer bei Indy 4 nicht den Action Level beschreitet, sondern eher ein Rätselknacker ist, fühlt sich bestimmt nicht um die Farbe betrogen.
Viele Softwarehäuser tragen der großen Verbreitung von Notebooks schon direkt Rechnung. History Line aus der Mühlheimer Softwareschmiede Blue-byte läßt sich vom Anwender auf die vorhandene Farbpalette des Bildschirm einstellen. Damit ist gewährleistet, daß keine grafischen Informationen verlorengehen. Die Entwicklung geht sogar noch weiter. History Line unterstützt grundsätzlich nicht mehr den PC-Lautsprecher zur Soundausgabe. Der Anwender sitzt nun also vor seinem Notebook und spielt in der Stille? Weit gefehlt! Mit einem Softwaretreiber werden die Sound-Daten auf den Parallelport umgeleitet. Für Soundblaster-Karten existiert schon ein Adapter, welcher die Daten von der parallelen Schnittstelle des Notebooks an eine externe Soundkarte überträgt.



Blue Bytes History Line ist mit der Möglichkeit ausgestattet, in Graustufen strategisch tätig zu werden.

Fazit

Der Preis der beiden Systeme liegt erstaunlich niedrig. Der ACROBAT wird für den Verbraucher knapp unter 4000,- DM kosten. Bedenkt man, daß dafür ein 486er mit 4 MB ins Haus kommt, der auch schon ein SCSI Interface besitzt. Mit solch einem Computer wird man viel Freude haben. Ein VGA Monitor und eine externe Tastatur machen zu Hause mit Sicherheit den Umgang mit dem Notebook so komfortabel, als wäre ein Desktop-System im Einsatz. Über die Vorteile eines Notebooks auf der Straße, im Freibad, im Zug oder im Flieger zu reden, heißt mit Sicherheit Eulen nach Athen zu tragen. Mir gefällt die Vorstellung vom Geschäftsmann, der im Zug ein Adventure spielt, bei dem der Sound die Mitreisenden in Erstaunen versetzt.

Der CHICONY NB 8600 kostet ca. 3.300 DM. Dafür bekommt man ebenfalls ein leistungsstarkes Gerät, bei dem sich der Preis jedoch in einigen Punkten negativ bemerkbar macht. Das, zwar hintergrundbeleuchtete, Display ist um einiges träger als das Display des ACROBAT. Hinzu kommt die etwas fummelige Justierung der Helligkeit und des Kontrastes. Durch die Preisdifferenz ist das jedoch meiner Meinung nach in Ordnung.

Es macht unterwegs einfach Spaß, eine kurze Auszeit zu nehmen und "mal eben" in ein Spiel zu schauen.

7th Guest

Die Zukunft beginnt

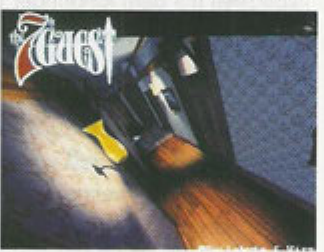
The 7th Guest wird aller Wahrscheinlichkeit nach eine neue Ära von Spielen für den PC einläuten. Mit der Veröffentlichung dieses nur auf CD-ROM erhältlichen Spiels ist jetzt jederzeit zu rechnen, und sehr wahrscheinlich werden anschließend tausende von CD-ROM-Laufwerken gekauft werden, nur um The 7th Guest spielen zu können.





Das Spiel fällt in die Kategorie der Adventure-Games, aber damit hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Acht Hauptdarsteller und weitere 15 Charaktere werden aufgeboten, um die Geschichte von Henry Stauf zu erzählen, einem teuflischen Spielzeugmacher, dessen Spielzeuge ein diabolisches Geheimnis bergen. Als einige Kinder nach dem Kauf seiner Spielzeuge unter mysteriösen Umständen sterben, beginnt die örtliche Gemeinde Fragen zu stellen, und schließlich wird die Sache durch den plötzlichen Tod von Stauf noch komplizierter. Das Spiel selbst beginnt, als sechs Gäste von einem Unbekannten in das auf einem Berg gelegene unheimliche Haus des verstorbenen Spielzeugmachers, das nun leersteht, eingeladen werden. Eine der wirklich herausragenden Besonderheiten dieses Spiels ist die freie Gestaltung, denn es gibt keinen vorgeschriebenen Weg, das Rätsel zu lösen. Dem Spieler steht es vollkommen frei, den Verlauf der Handlung zu gestalten, gerade so, wie es ihm oder ihr gefällt, und dabei anderen Personen zu folgen und so das Geheimnis des riesigen Hauses zu lösen. Es gibt 22 Räume, und jeder Raum birgt ein eigenes Geheimnis sowie ein Rätsel, das es zu lösen gilt. Hier ähnelt das Spiel dem Horror-Klassiker "The Shining". The 7th Guest wurde so angelegt, daß der Spieler ständig mit einer Mischung aus filmähnlichen Schockerlebnissen und schaurigen, beunruhigenden Phantasievorstellungen konfrontiert wird.

Apropos Phantasievorstellungen: Die "Filmszenen" in The 7th Guest werden Ihnen eine Vorstellung von der bisher unerreichten Grafikqualität geben, die dieses Spiel bietet. Alle Räume und Einstellungen wurden mit Hilfe des Autodesk 3D-Studios entwickelt und bieten eine Grafikqualität, die dem Spieler den Eindruck vermittelt, es handle sich um echte, mit professioneller Kameratechnik aufgenommene Filmszenen. Auch bei der Qualität der Animation wurden keine Kompromisse eingegangen, auch wenn für die überzeugende Umsetzung ein leistungsfähiger Rechner (386/25 oder höher) nötig ist, um den "Film" richtig genießen zu können. Zusätzlich enthält das Spiel 36 Minuten bewegter



Bilder und Dialoge. Der Soundtrack wurde von "The Fat Man" komponiert und eingespielt, der auch schon die Musik zu Wing Commander II komponiert hat.

Bisher ist es uns noch nicht gelungen, in das Haus selbst vorzudringen und herauszufinden, wie man Gegenstände handhabt und eine Unterhaltung führt. Wir sind aber zuversichtlich, daß The 7th Guest als Meilenstein im Bereich der Adventure-Games auch hier keine "Aussetzer" aufweisen wird.

Paul Rigby ■



Zool

PC Ninja

Hoch oben im Norden Englands wird ein neuer Versuch gestartet, die eigentliche Domäne der Homecomputer und Konsolen zu durchbrechen. Mit Zool soll ein neuer Standard für Jump'n Run Spiele auf dem PC gesetzt werden.







Eine der bekanntesten Spielfiguren aus der heftig umworbenen Konsolenwelt mußte so beim Schöpfungsakt Zools Pate stehen. Sonic the Hedgehog wirbelte vor gut eineinhalb Jahren die Welt der Module und Videospiele kräftig durcheinander und avancierte binnen kürzester Zeit zu einem in Werbung und Presse stets präsenten Markenzeichen. Mit Zool schaffte es Gremlin in erstaunlicher Spielqualität, eine ähnlich schnell und unterhaltsam animierte Jump'n Run-Figur mit ganz eigenem Charme auf den Amiga-Monitor zu bannen.

Phantasielandschaften

Der Titelheld Zool präsentiert sich als ein gewitzter Einzelkämpfer aus einem fernen Ninja-Reich der neunten Dimension, in seinem Kampfkostüm, einer schwarzen Ninjakluft. Sobald der Kleine auf der Bildfläche erscheint, tritt der eigentliche Auftrag vollends in den Hintergrund. Von nun an heißt es, tief Luft holen und ab geht die Post. Einzige Verschnaufpause bietet das Erreichen des nächsten Levels. Zool flitzt dermaßen schnell über die bunten Bildschirmlandschaften, daß man mehrmals den Rückwärtsgang einlegen muß, um sicherzugehen auch ja nichts von der einzusammelnden Pracht zu vergessen. Und prächtig stellen sich die Levels wirklich dar. Derer 21 sind über sieben phantasievolle Welten verteilt. Da präsentieren sich die Welt der Süßigkeiten, der Musik oder der Früchte in der ganzen 256-farbigen Bandbreite; für Zool wie für den Spieler das reinste Schlaraffenland.

Comic-Kämpfer

Doch Vorsicht ist allseits geboten, gibt es doch genreüblich genug üble Widersacher und hinterhältige Fallen. Bei dem Affenzahn des Titelhelden bedarf es schon exzellenter Reflexe, alle Hürden zu meistern. Trotz aller Widrigkeiten ist der kleine Vermummte natürlich nicht ganz wehrlos, verfügt er doch über ein ansehnliches Repertoire an Schlagtechniken, wie es sich eben für einen echten Ninja gehört. Sollte es einmal ganz dicke kommen, scheut sich Zool auch nicht aus dem reichhaltigen Waffenarsenal eine Keule auszupacken. Das mag sich zwar alles wie eines der üblichen Beat- und Kick-Spiele anhören, erhält aber durch die farbenfrohe, vor skurriler Ideen sprühende Darstellung einer Phantasiewelt und durch die Einbindung in ein ganz anderes Spielgenre eine völlig neue Qualität.

Betrachtet man nämlich das derzeitige Angebot an Jump'n Run-Spielen für den PC, so findet man viele lobenswerte Versuche dieses so beliebte Genre in der DOS-Welt zu etablieren. Das rechte Spielfeeling allerdings wollte nicht so recht aufflammen. Auch für das besagte Gremlin-Team dürfte dies keine leichte Aufgabe sein, wenn man bedenkt wie sehr ein durchschnittlicher PC, und das ist bei den derzeitigen Entwicklungen auf dem Hardwaremarkt wohl mindestens ein 386er, mit der Darstellung vieler bewegter Bitmap-Elemente auf dem Monitor seine Probleme hat. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und können Ihnen für eine der nächsten Ausgaben der PC Games eine spielbare Demodiskette in Aussicht stellen.

Christian Müller ■



Veil of Darkness

Transylvanisch



Erinnern Sie sich noch? Vor kaum einem knappen halben Jahr staunte die Rollenspiel-Fachwelt nicht schlecht über das neue Spielsystem von The Summoning.



Darkmere

Drachendunkel

Nach mehreren actionbetonten Arcadespielen versucht sich das englische Softwarehaus Core Design nun an einem Adventure im Stile des altbekannten Cadaver.

Eine Fantasygeschichte nach bewährtem Strickmuster dient den Engländern als Hintergrundgeschichte. Die wiederauferstandene, furchterregende Drachenbrut Enywas versetzt König Gildorns Reich mit unzähligen Orkscharen in Angst und Schrecken. Der Sohn des Königs, Prinz Ebryn, ist seit dem ersten Sieg seines Vaters über das grausige Gezücht zu einem stattlichen Recken herangewachsen. Jetzt, da die Finsternis wieder ins Land zu rollen scheint, ist es an ihm gegen das Böse in die Schlacht zu ziehen. Der gealterte König versäumt es aber nicht Ebryn noch Hilfreiches mit auf den beschwerlichen Weg zu geben. So rückt "Dragons Bane" ein machtvolles Elfenschwert, das den Drachen schon einmal besiegte, als zweiter Hauptdarsteller in den Mittelpunkt.

Dragons Bane

Es bezieht seine Kraft aus dem besiegten Bösen. Sollte aber das Gute damit geschlagen werden, verliert es sie wiederum. Vorsicht ist also allerorts geboten. Die Suche nach Enywas führt Ebryn durch drei verschiedene Gebiete des Landes, die königliche Stadt, verwilderte Wälder und schließlich in die Tiefen der Ork-Labyrinthe. Sie begleiten den Prinzen mittels Joystick oder Tastatur durch die dreidimensional, isometrisch dargestellten Landschaften. Dabei wurde besonderer Wert darauf gelegt, die Spielbarkeit so einfach wie möglich zu gestalten, so sind sämtliche Aktionen mittels Joystick und weniger Tasten verfügbar. Begegnet Ihnen einer der Unholde kommt es zu sehenswert animierten Actionsequenzen, in denen der Joystick die Schwertführung steuert. Die Farbpalette des 256-Farben-Modus weiß durch ihre sorgfältige Zusammenstellung die richtige Stimmung in diesen düsteren Zeiten zu erzeugen. In Kombination mit der Sound-Untermalung vermag sie den Spieler von den windigen Straßen der nächtlichen Stadt bis hin zu blubbernden Lavaflüssen der Drachenhöhle in eine eigentümliche Atmosphäre zu versetzen.

Christian Müller ■



Darkmere präsentiert sich in bester Cadaver-Manier, allerdings mit eindrucksvoller Atmosphäre.



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120.-
HERSTELLER	Core Design
MUSTER von	Hersteller



SSI hatte mit diesem Erfolg wohl gerechnet und ist schon im März dieses Jahres in der Lage, ein auf diesem System basierendes, brandneues Horror-Fantasy-Rollenspiel, zu präsentieren. Als Hintergrund dient diesmal das Land der Vampire: Rumänien. Eine Ecke dieses sagenumwobenen Landstrichs ist diesmal besonders dunkel. Der uralte Blutsauger Kairn unterdrückt und knechtet dort mit den ihm dienstbaren Kreaturen der Nacht seit Jahrhunderten ein kleines Tal. Klar, daß Sie inmitten dieser ungemütlichen Szenerie Ihren großen Auftritt haben. Als Pilot einer Transportmaschine müssen Sie genau hier notlanden...

Gruselatmosphäre

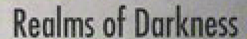
Die Szenerie wurde von den Programmierern glänzend eingefangen. Die detaillierte 3D-Darstellung in 256 Farben sowie die filmähnlichen Animationen verstehen es durchaus, dem Spieler einige Gänsehautkaskaden zu bescheren. Auch die Sounduntermalung kann Sie mit eingezogenem Kopf vor den Monitor bannen. Sehr hilfreich ist auch die Möglichkeit, sich die mit Automapping erstellten Karten und die langen Konversationstexte ausdrucken zu lassen. Zudem wurde wie eingangs erwähnt die hervorragende Icon-gesteuerte Benutzeroberfläche aus The Summoning wiederverwendet und weiter verbessert. Mit ihr hat man eine ausreichend große Darstellung des eigentlichen Geschehens und zugleich in Windeseile Zugriff auf alle wichtigen Icons oder Optionen, was dem Gameplay deutlich zugute kommt.
Veil of Darkness wird im März zuerst als englische Version erscheinen, das deutsche Pendant soll im April folgen.

Christian Müller ■









Dunkles Reich



Grandslam beschwört in einem Arcade Rollenspiel die Suche nach den endgültigen Antworten auf die Geheimnisse des Lebens und des Todes herauf.

Im mächtigen Turm der Plains of Darkness nähern sich die Experimente eines Priesters und Wahrsagers ihrem Ende. Doch in der freudigen Hast wird eine letzte Zutat vergessen, die langen Jahre der Erforschung waren umsonst... Die Götter, amüsiert über den Versuch, ihre Geheimnisse zu durchschauen, verdammen seine Seele zu ewigem Leben. Bis zum Ende aller Zeiten wird diese Bürde vom Vater an den Sohn weitergegeben. Jahrhunderte vergehen, aber der Turm beherrscht weiterhin das gesamte Land, als Symbol für den Wahnsinn eines Einzelnen. Der jüngste Sproß aus einer langen Reihe verfluchter Kinder weiß nichts von dem uralten Erbe, das ihm leidvolle Alpträume beschert. Doch in ihm regt sich Widerstand, zu grauenvoll sind die nächtlichen Heimsuchungen. Der kleine Junge schwört die Antworten zu finden. Er läßt die Sicherheit des Turmes hinter sich und zieht durch die Lande, alleine gegen eine ganze Welt.

Populistisch

Die Szenerie gestaltet sich für den Spieler sehr unterschiedlich. Da wird zwischen großzügiger, popoulusartiger 3D-Isometrie für die Überlandreisen im großen Maßstab und zweidimensionalen Seitenansichten für Actionsequenzen oder Kommunikationsszenen hin- und hergeschaltet. Hunderte von Charakteren werden dem Titelhelden auf der Suche nach seiner Herkunft begegnen. Aber auch vor Ungetümen aller Art muß er sich in acht nehmen. Behilflich im Umgang mit den Geschöpfen der Nacht oder einfach nur auf der Suche nach Utensilien, ist dem Spieler natürlich auch ein ausgeklügeltes Magiesystem. In Bälde werden wir vielleicht die ultimative Frage beantworten können.

Christian Müller ■

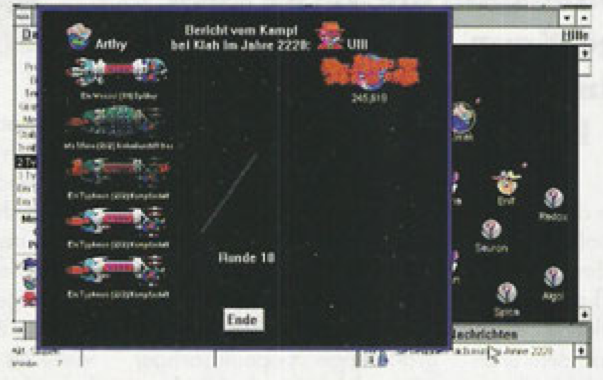


COMING UP!

Shadow of the Comet

Nach Alone in the Dark will uns Infogrames weiter in die schaurigen Geheimnisse der Cthulhu-Mythologie einweihen. Als Vorlage diente wiederum ein Horror-Klassiker von H.P. Lovecraft. Brachte uns das verwendete Spielsystem in Eternam noch humorvollen Sarkasmus, wird es Ihnen nun wahre Schauer über den Rücken jagen.





Hannibal

Starbyte is back! Die Bochumer warten nach langer Veröffentlichungspause mit einer sehr interessanten Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel auf. In der nächsten Ausgabe erwarten wir Sie in der Welt der Kriegselefanten und Legionen.

Spaceword Ho!

New World Computing macht weiter! Für alle Windows-Liebhaber gibt es in der nächsten Ausgabe einen Strategie-Leckerbissen mit Netzwerkfähigkeiten.



Coverdisk

PC Games macht Zool Beine! Exklusiv auf der nächsten Heftdiskette befinden sich erste spielbare Levels von Zool, dem Jump´n Run Ninja. Das bedeutet bunte, schnelle Abwechslung im Startegie- und Simulationsalltag.

Die nächste PC Games erscheint am 17. März im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Borovskis, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Hans Ippisch, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Oliver Menne, Martin Müller, Martin Remmel, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Axel Schwanhäußer, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung:
Stephanie Arzberger

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.